
TGC2012
参展游戏全体验
战网世界锦标赛
专访暴雪游戏设计师
射击游戏双雄
铁血悍将/黑色行动II
大众软件®
大众软件旬刊
2013年
总第427期
Popsoft
01
月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726
电脑应用与娱乐的第一选择
古典到现代
射击游戏二十年
Issue 427
专题企划射击游戏二十年在线争锋CoDOL——现代战争/TERA/TGC 2012/《虫群之心》的前路/欧美网游开发秘辛/神奇小子的封王之路前线地带鬼泣深度游戏WoW 5.1新增宠物获取心得评游析道黑色行动II/铁血悍将/丧尸末世/无敌破坏王/虚幻四人行/长弓阿帕奇桌面游戏“凤鸣玉誓”冒险模式试玩手记/DNF集换式卡牌，你该了解什么？
www.popsoft.com.cn
ISSN 1007-0060
02>
9 771007 006098



3.22

生化危机6

《生化危机6》于2012年12月18日更新的首个大型DLC增加了3种新的多人游戏方式，调整了饱受诟病的镜头视野，加入了名为“No Hope”的全新难度，Ada Wong的新剧情将可以合作完成。CAPCOM同时公布了本作PC版的详情，PC版将包括主机版已更新的所有DLC，发售日为3月22日

强袭装甲零号
2013.1.24

鬼泣
2013.1.25

死亡空间3
2013.2.8

异形
殖民地陆战队
2013.2.12

孤岛危机3
2013.2.21

地下铁
最后的曙光
2013.3.1

古墓丽影
2013.3.5

模拟城市
2013.3.7

星际争霸 II
虫群之心
2013.3.12

生化震撼
无垠
2013.3.26

细胞分裂
黑名单
2013.3.29

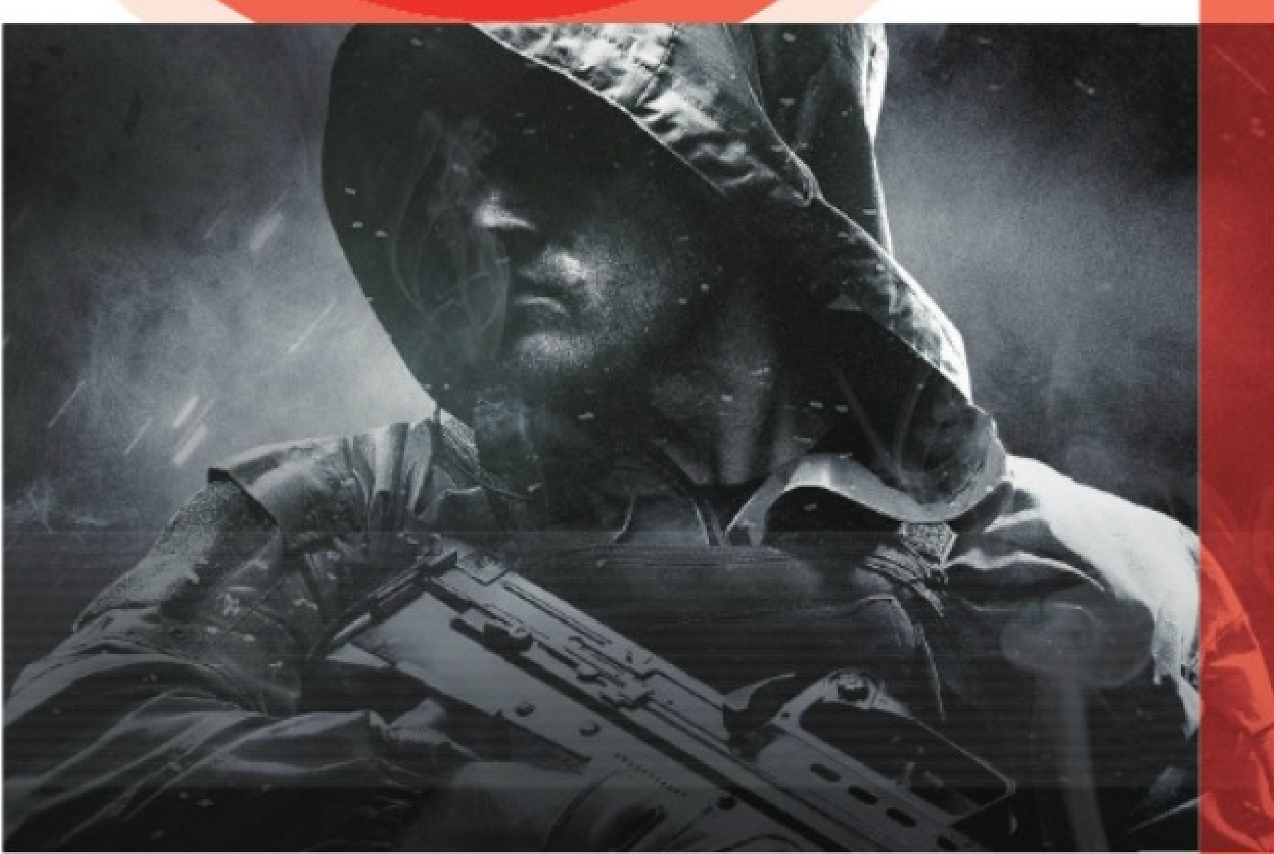
英雄连2
2013.3.29



P16

古典流FPS的兴衰

古典流这个词汇是用于概括老事物的，放在FPS这个范畴，指的就是以“毁灭战士”“雷神之锤”“虚幻”等为支柱的鼻祖级流派。古典派FPS超强的节奏感和对抗感，是其他游戏难望项背的。在长达20年的时间里，古典流虽逐渐淡出主流，但从未真正消失，它的价值无可替代



P72

CoD Online——现代战争

严格地说，这几年的单机版CoD一直与“在线”脱不开干系，从《现代战争2》取消局域网联机开始，玩家要想玩多人模式，就只能进行在线游戏。CoD系列的多人模式经过这些年的不断发展，如今以网游版的面貌重新向国内玩家开放，对国内FPS网游的冲击可想而知……

本期目录





P148

丧尸末世

经过长达7个月的漫长"连载"，作为章节游戏的"行尸走肉"终于迎来了它的终章——只是第一季而已，就足以让它在刚结束的VGA2012上拿到"年度最佳游戏"的奖项



P154

我们所相信的事情

说不定每一个夜晚，当你入睡的时候，这些游戏角色正通过无线Wi-Fi和插座开着派对，在各个游戏中的小酒馆、道具屋里谈着跨越像素的恋爱，喝着异世界的酒。每一个角色都有自己的烦恼和快乐，有自己的故事和人生，而这些故事与人生的一小部分，终将变成我们自己的传奇

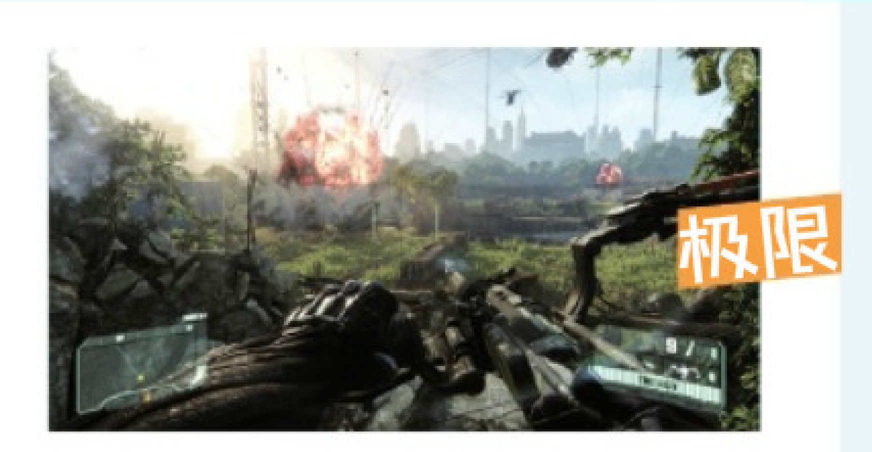
大众软件旬刊
2013年01月中
总第427期

声音

晶合通讯

GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



极限

“本世代主机已经被我们从头到尾彻底榨干。”

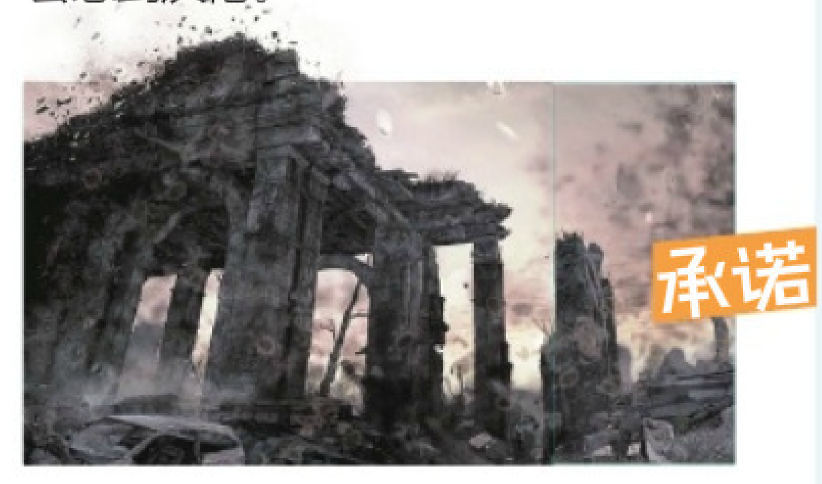
Crytek的CEO Cevat Yerli最近放出言论，称《孤岛危机3》将彻底榨干本代主机的全部机能，连1%都不会剩下。



丰富

“如果《潜龙谍影》没有潜入要素，那就太无趣了。”

Platinum Games的制作人稻叶敦志认为，如果本作只是围绕单纯的劈砍切西瓜展开，玩家很快就会感到厌倦。



承诺

“核心的部分全平台将会完全一致。”

THQ的全球沟通主管Huw Beynon称，《地下铁——最后的曙光》影响游戏体验的动态光源、物理和AI在所有平台都会是一样的。



“游戏即将完成，我们希望玩家的声音可以参与到这重要的一刻中来。”

《生化震撼——无垠》将和《质量效应3》一样使用可置换的封面，开发商Irrational Games开始在其官网进行投票，从6张备选封面中选出最终付印的两张封面。制作总监Ken Levine称，他已经选定了自己的最爱，但最终的决定权将交给玩家。

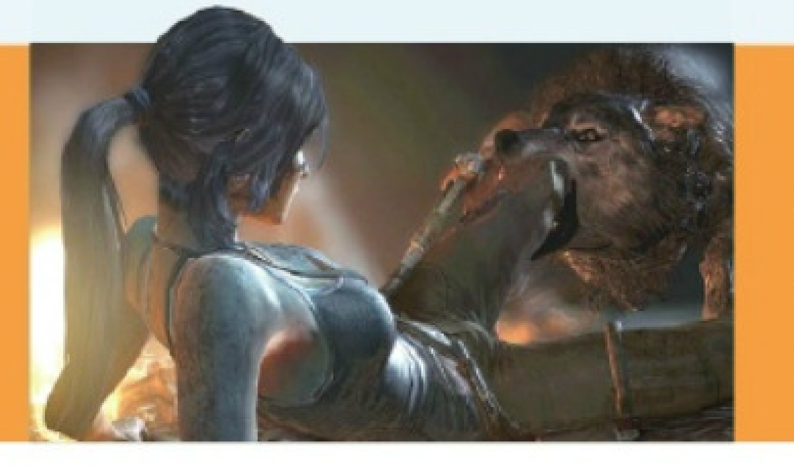


“《睡狗》的销量并没有那么惨，只是我们最初定下的目标太高了一些。”

在Square Enix最新一期的财报中，和田洋一解释称，此前他对《睡狗》“是一款典型的低开高走的欧美游戏”的评论有失偏颇。他表示，公司对《睡狗》在前6个月的销量设定得比较激进，但不论如何，《睡狗》已经名列Square Enix十大主打品牌之一。



Naughty Dog称，《我们的末日》的联机部分绝非强行塞进的冗余部分，他们有专门的团队来保证单人和多人部分 同样精彩绝伦。



Crystal Dynamics的美术总监Brian Horton认为，《古墓丽影》新作将通过现代的艺术表现力重现Lara成长的整个过程。



脱离浮华，面对现实

VGA2012：新的希望？

Catherine Cai
VG247/2012.12.10

2012年的VGA颁奖礼相比前一年，少了一些浮躁之气，多了脚踏实地的对独立游戏的承认，虽然进步有限，但让人欣喜。

VG24/7

VGAs 2012: a new hope (despite the Newell gaffe)

Despite the GameStop-endorsed goody codes and Jessica Alba's wince-worthy, half-heartedly delivered monologue about her alleged addiction to Super Mario, this year's VGAs gained some credibility by recognizing the existence of indie games.

萨缪尔·杰克逊的主持功力了得，但他应该把嘴管严一点，而不是开场就告诉负责给敏感词消音的工作人员要勤快点

向前两步，向后一步。2012年的VGA展示了这个颁奖典礼在未来的时光里仍然是可以信任的。虽然他们把Gabe Newell的名字搞错了。

长久以来，VGA就因其商业化气息而饱受争议。从八竿子打不着的好莱坞明星走红地毯，到汽水广告的无节操植入，VGA是游戏产业试图将自己纳入正统颁奖礼模式的最直接尝试。恰如其分的是，颁奖礼正是在索尼位于洛杉矶的工作室举办的，两头正好是好莱坞的各大片场和综艺节目演播厅。

今年，VGA步入了第10个年头，正好，他们也打算变得成熟一些了。

过去的几年中，VGA一直在试图通过无聊的冷笑话山寨主流颁奖礼的欢乐气氛，但看起来冷得大家下巴都要掉了，今年也不例外。各路电影、电视和音乐明星阔步走在红地毯上，试图以此吸引主流社会的注意（没办法，整个行业里找不出能上台面的），还有一如既往的下等笑话。

抛开GameStop的广告植入和杰西卡·阿尔芭皮笑肉不笑的所谓对《超级马里奥》的“深情回顾”不谈，今年的VGA的确应该因为对独立游戏的认可而得到它应有的表扬。甚至有不仅一部——而是两部——独立游戏成为了大赢家：《旅程》和《行尸走肉》，甚至《行尸走肉》击败了《刺客信条Ⅲ》《质量效应3》和《声名狼藉》这样的顶级大作获得了年度游戏的殊荣，这跟去年独立游戏顶多出镜10秒钟的待遇可是天差地别。

《行尸走肉》和《旅程》的大受好评，意味着主流文化开始承认独立游戏的存在与意义，并且可以肯定的是也承认了游戏。

但是，虽然今年的VGA有资格称作是近年最好的，幕后的制作团队可不能坐享其成，有进步不意味着尽善尽美。

首先，应该减少明星的出场份额。诚然，制造噱头并保持关注度的确需要Tenacious D以及萨缪尔·杰克逊的冷笑话来撑场子，虽然今年没有像去年那样为了让大腕们露脸而快速跳过一大堆奖项的事情发生，很多的奖项还是为明星们让了路，如果把Snoop Lion那冗长的入场式砍掉一段，是不是可以再塞进去几个颁奖桥段呢？VGA作为颁奖礼公信力不足的一个重要原因，便是它从未把重心放在奖项上。

同时那些低级笑话也可以歇歇了，萨缪尔·杰克逊很喜欢游戏，他是个很牛X的主持人，这我们知道，但一遍又一遍的重复某个笑料，不是件非常好玩的事情。我并不是说VGA要严肃起来，而是这种冷幽默和游戏行业的形象是格格不入的。

另外全场最无语的桥段来自副舞台，Alison Haislip竟然把Gabe Newell的名字念成了Garry！口误在所难免，但可以多找些像IGN的Casey Lynch这样的专业人士来吗？



萨缪尔·杰克逊客串各路游戏预告片的形式倒是让人眼前一亮

注定作为游戏元素的空间

走廊的故事

Steven Poole
EDGE/2012.12

这年头的游戏好像都喜欢把走廊当成主要的空间元素，为什么？难道离了走廊就做不下去游戏了吗？



走廊这个东西，说白了是每一个现代视频游戏的空间构成学的基础，没了它，好像还真做不出像样的游戏了

以游客的身份在今年的伦敦Eurogamer Expo中口干舌燥地游荡时，我发现一个问题：展出的游戏中有相当大的一部分，在本质上都是穿过一道一道的走廊。不仅如此，游客们差不多也都是在长长的队列组成的走廊中，绕过展台形成的“走廊”，目的则是在最热门的展出游戏中的“走廊”里杀出个未来，比如《使命召唤——黑色行动Ⅱ》或者《潜龙谍影——复仇》。而且我猜，排队的玩家手中的3DS或者PS Vita上，也都是那些穿过各种走廊的游戏吧，简单地说就是“在看不到墙的走廊里晃悠的同时在另一个世界走过虚拟的走廊，目的只是去体验另一道看不见的走廊”，有点绕口，但反正大家回了家还是要在地下室的走廊里继续绕的。

在游戏中使用走廊作为空间元素，大概是最好最简单的通过空间工程学制造感官悬念的手段。往走廊的另一端看过去的时候，因为游戏对视角的科学运用（也就是所谓的“第一人称”），你并不知道走廊的尽头有什么，从1981年的《3D怪物迷宫》（3D Monster Maze）起就是这样了，也许走廊的尽头是无尽的黑暗或者伸手不见五指的迷雾。走廊生来就充满着不可预知的神秘感，这一点在《生化危机》和18世纪的古堡恐怖小说中没有什么不同，反正都是神秘的被诅咒的城堡嘛，靠谱一点的则是那种两边有各种岔道和小径的走廊。甚至有一种游戏类型就叫“走廊射击”（轨道射击），说实在的，要是谁做出一个内容就是开枪打走廊的游戏，说不定一点违和感都没有。

走廊这东西还很专制，残暴地将自由的移动限制成了直来直去。原始人就是成长在大草原而不是狭窄的洞穴里的，所以人类学家认为，这是我们的视野要远超身高类似的其他动物的主要原因。将人类塞进走廊，就是强行使我们原本为另一种环境存在的视觉器官与虚拟的现实之间产生冲突，还很霸道地大喊一声“爱玩玩不玩滚！”

我把这种游戏现象称为“走廊森林”，形象地以戏谑的方式，体现了人类笨拙地试图用虚拟手段重现身边环境的努力。在这个怪胎里，不论是灌木丛、郁郁葱葱的雨林还是热带群岛森林，呈现出来的都是一段又一段和大城市的钢铁丛林毫无二致的走廊。“神秘海域”堪称是这种“森林”走廊化的集大成者，而为“神秘海域”系列带来灵感的“古墓丽影”系列新作也有这种迹象，在Eurogamer Expo上展出的《古墓丽影》试玩关卡中，玩家要穿过一道非常像丛林的走廊，中间穿插着脚本过场，还要小心地走过一段独木（上次你在游戏里走过一段独木桥还觉得“哇好真实好有趣！”是什么时候？别问我，我也忘记了）。

不过也用不着把这种“走廊森林”一棒子打死，想一想，这跟城市的废墟中那些两头用废车堵死的死胡同场景又有什么区别呢？这说明，我们其实并没有自己嘴上说的那样渴望自由，哪怕是开放世界游戏，也只是一片又一片的“走廊”组成的，只不过你可以选择先去哪一个。

有人会把电影《感官世界》的日本名《愛のコリーダ》的罗马音Ai No Korida理解成“天啊怎么又是走廊”，不过考虑到大家在游戏里钻走廊钻得不少了，这么想也不完全没有理由。我自己觉得走廊这玩意就强大在封闭性上，要的就是那种万能的钢铁打造的封闭管道，这种设计依据玩家理解的深刻程度不同可是有很多的学问的。还记得《完美黑暗》的笔记本枪那把奇葩武器吗？假装逃过拐角，然后把那东西扔在墙上当作岗哨机枪，将走廊和拐角转变成了一个陷阱（这种时候《完美黑暗》更像《间谍对间谍》这种冷幽默漫画而不是FPS）。

人类本来就是叛逆外加玩心重的生物，走廊这东西注定是要被用作游戏空间的，小时候家长和老师都教育我们“不要在走廊里跑”，但他们可能不知道，走廊（Corridor）的词源是意大利语Correre，意思是“跑”。嘿，你看，走廊不就是干这个用的吗？P

《我们的末日》（The Last of Us）将是“顽皮狗”在演出和镜头叙事上超越“神秘海域”系列的全新尝试。

Naughty Dog的PS3独占大作《我们的末日》正式宣布将于2013年5月7日发售，本作体现出了超强的人物演出和多变的脚本触发，可以说在电影化表现方面超越了《神秘海域3》，达到了一个新的高度，是PS3在2013年不可错过的大作。



《幽魂之痛》究竟是不是《潜龙谍影5》？

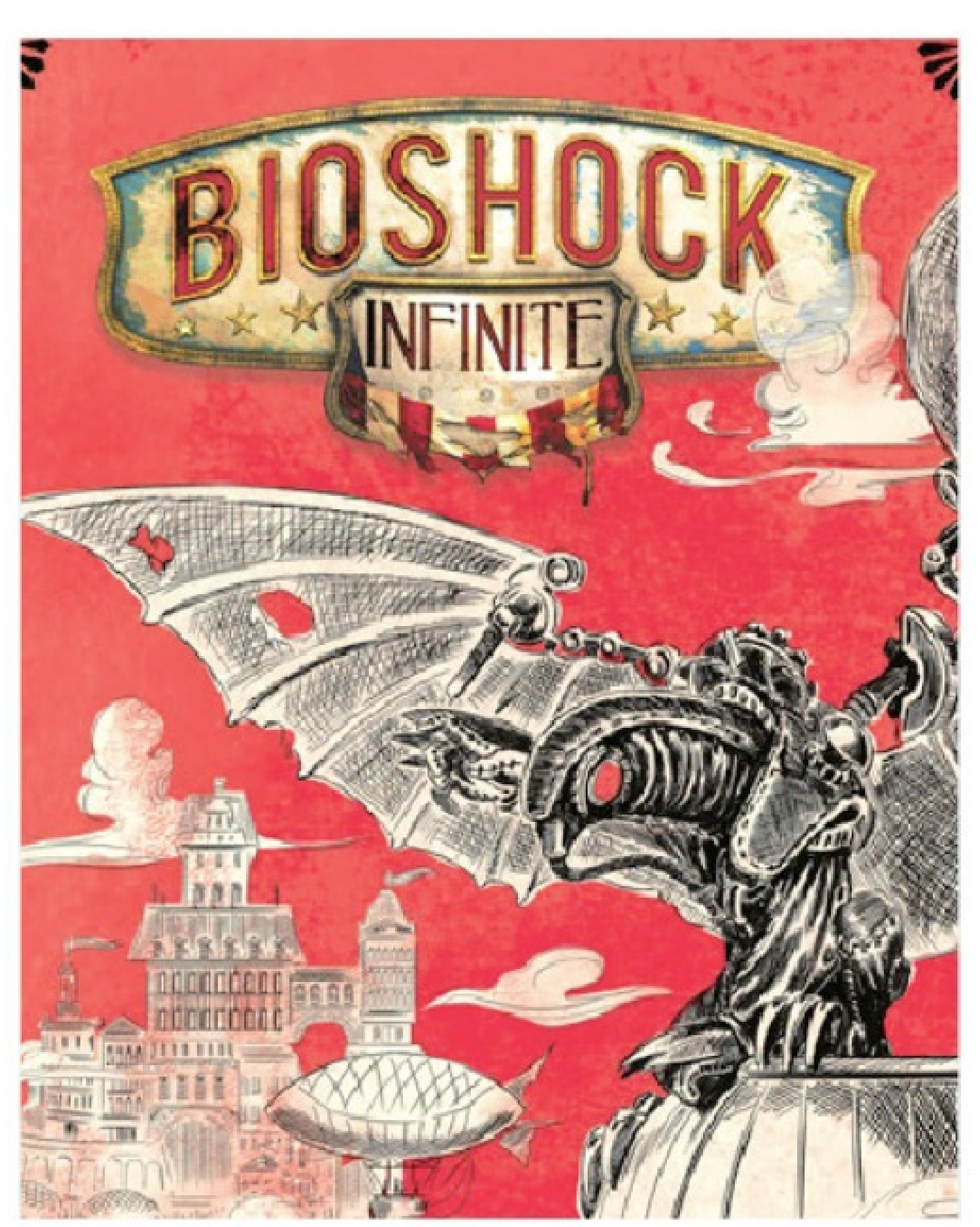
VGA公布的神秘新作《幽魂之痛》（The Phantom Pain）的开发商Mobydick Studio公布了一组游戏截图，这难道真的不是Snake吗？





英国游戏电视节目先驱离世，浩瀚星空从此再没有游戏之声日日相伴。

英国著名业余天文学家、著名的科德韦尔深空天体表建立者帕特里克·穆尔爵士于2012年12月9日病逝，享年89岁，穆尔除了是杰出的天文学家之外，还曾参与主持1992～1998年播出的英国首个电视游戏节目《GamesMaster》。



测试一下，你和这些国外玩家的审美观是一样的吗？

《生化震撼——无垠》的开发商Irrational Games在官网开启投票，让玩家选择本作的正式封面，至本期截稿时上面这张排名第一。



“Leonard Hofstadter”为《光环4》公开新情报？那简直再合适不过啦！

《生活大爆炸》主演John Galecki现身VGA颁奖礼现场，公布了《光环4》“斯巴达行动”额外关卡第二季的预告片。他扮演的Leonard和室友Sheldon在剧中可都是狂热的“光环”系列粉丝，不知道现实中的他们是不是游戏玩家呢？

类型疲惫，还是缺少突破口？

纯枪枪枪怎么了？

digmouse
vs.
Nemo

这一两年中各种掺杂其它游戏类型风貌的混种FPS开始大行其道，以纯射击为核心价值的FPS反倒显出一种疲态，它走入了一个瓶颈吗？



digmouse
变革才有出路



Nemo
射击才是核心价值

或许掺杂其他类型和玩法的FPS才是这个类型的未来？还是《边境之地2》配不上它在VGA拿到的最佳射击游戏奖？



这么说吧，自从脚本化FPS这个黑盒子被打开之后，这几年我们玩到的FPS就已经被各种或者熟悉或者不熟悉的电影、小说甚至是游戏的重复桥段冲击了一个遍，反正概括起来就是纯爷们制造爆炸和观看爆炸，然后制造下一场爆炸，你要说没一点审美疲劳，那是不可能的事。

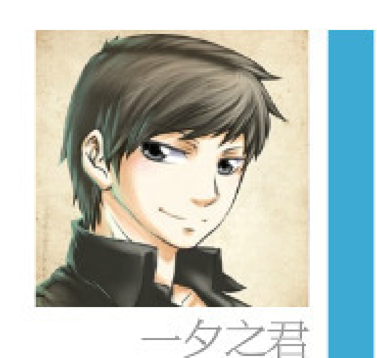
可供参考的经典故事只有那么多，可以搬上荧幕和游戏的真实事件也只有那么多，那几位协助开发《荣誉勋章——铁血悍将》的海豹队员不还是因为涉嫌泄露军事机密被军方请去喝茶了么？这是一个很小的创意圈子，在这样高密度的抄袭风暴下，原本有限的资源很容易穷尽，众所周知，写一个好的原创故事可比改编要难得多了，最近的例子？《荣誉勋章——铁血悍将》便是。试图用家庭亲情戏作为射击场面的调剂，却没有意识到，作为FPS核心价值的射击和战斗，是很难简单地通过情感戏丰富起来的。

即便是故事明显好得多的《使命召唤——黑色行动Ⅱ》和《光环4》，也没有能摆脱故事走向易于预测，关卡走向一如既往地单调的痼疾，甚至原本风格在主机FPS中独树一帜的《光环4》最后都玩起了爬行+QTE的“使命召唤”式大结局，它们的战斗仍然火爆，场景仍然精良，演出仍然出色，但已经不能再在玩家心中掀起多少波澜。

相比之下，以《边境之地》两作为代表的RPG混种FPS、《镜之边缘》这样动作表现极具新意的第一人称游戏，和《传送门》这样用FPS的壳套入解谜游戏灵魂的作品，虽然自身或多或少都还有缺陷，却代表着这个古老游戏类型未来的出路：通过糅合改变自己的固有形态，用新的血液重新激活FPS的灵魂，或许才是竞争激烈的游戏市场的未来。

射击是FPS最重要的核心元素，FPS对战斗的探索远未结束。并不是所有游戏都像提着冲锋枪到处跑的《使命召唤》那样简单粗暴，不论是《雷神之锤》的火箭跳还是《部落》的喷射背包，都加强了游戏的研究价值。FPS若想追求深度，不一定非要向RPG靠拢，盲目提升武器数量和游戏流程。少而精的枪械、长度适中但紧凑合理的流程才是应有的发展方向。老古董《雷神之锤Ⅲ》只有9种武器，但每一种都变化多端、乐趣无穷，谁又敢说自己把这9把家伙都玩得通通透透？《军团要塞2》给每个兵种都提供了十多种可选武器，或平均或极端，一项能力的加强必然以削弱另一项为代价，一切都依赖于你的个人发挥与理解。这种对技术不断的熟悉与追求，才是玩家真正的“经验值”，远胜过无聊的数字游戏。RPG化的FPS多以“刷”为核心，成千上万的武器，其套路也不过固定几种，只是威力和附件有所区别，到了后期，动辄成百上千攻击力令人麻木，乐趣寥寥。

新形态FPS所谓的“耐玩度”和“自由度”不过是掩盖枯燥感的遮羞布，并不是真的多么耐玩或有深度。况且，对战是FPS的灵魂，战役部分的重复性毕竟有限，不论做得多好，最多玩上十几遍也就腻了，网战才是保障游戏时间的基础。专注于射击可以加强战斗的节奏感与爽快感，提供更刺激的网络体验，引入RPG等其他类型元素的FPS，虽然剧情模式比较有趣，却很难在对战方面有所作为，这也是新形态FPS所面临的一个普遍困境。若只玩战役模式，不论是单刷还是合作，内容毕竟都是有限的，玩过几次便失去了新鲜感，不像对战地图那样，越熟悉反而越有乐趣。一些厂商以DLC的形式不断发布新的战役任务，引诱玩家掏钱，但本质上不过是一次性的商业行为，无法真正保障游戏的生命力。



一夕之君
苦逼的码农（码字的码）

原来这就是人生的意义啊

刷装备

我们这些人活在世界上，从生到死，所做的事情，不管大小，包罗万象，都在一个“刷”字中。

我喜欢这个标题。真的，同学们，别告诉我你们没玩过那些个时兴的游戏。如果是，那你不应该看见我这篇东西。而如果你玩过，我想你一定不会陌生的。

还有比刷装备更让人血脉贲张的事儿么，想想吧，你猫在一个充斥着烟味和敲打键盘声的网吧里，时不时从坐你边上的骚年耳机里传出流行歌曲的叽歪声，或是他和一些不知道是人是狗是男是女的QQ头像聊得不亦乐乎时发出的窃笑声。

看看吧，相比这些恶俗的家伙，你一定会觉得，自己做的事其实是忒高尚的，因为你在为了某个世界里的某一个你，奋战在某个和这间网吧一样暗无天日的房间里，从一大堆垃圾当中，一大群尸体当中，寻找着属于你的那件“碉堡”了的玩意。实现着你的人生价值。

然也，这难道不是游戏最大的乐趣吗？

以上观点，来自我的一位好基友。下文简称L君，此人D2战网苦战多年，深谙刷道，曾经为此昼夜不停，然后将这个好习惯延续到了他每一款接触过的网游和非网游里。刷对他来说就是游戏的全部价值，至于剧情这些东西，完全是虚名，就好像浮云一样。

日子匆匆过，一去不回头，恰似一江污水向东流。L君婚了，也有了娃。太太就是靠他每天从不间断地在办公桌上刷玫瑰，刷了半年刷来的。所以他在日复一日地为娃刷新尿布和新奶粉的过程中，继续刷着他的人生。两个人生，游戏和现实。

一次酒后，我与君深谈。此君不无得意地提起了他正在玩的D3（其实我也在玩，只是没有告诉他，因为我害怕他拽着我陪他一次又一次的Farm），然后阐述了一套非常标新立异的理论。

由于我喝得也不少，所以记得不甚清楚。经过笨脑瓜润色和回忆后，大概是这样的：

撇开那些研究生出身的他所阐述的社会学理论和经济学理论，他认为我们这些人活在世界上，从生到死，所做的事情，不管大小，包罗万象，都在一个“刷”字中。

首先，爸爸那边刷了N条蝌蚪样的东西，去了妈妈那里。妈妈那里类似副本，这N条蝌蚪当中，就包括日后的你，然后妈妈的那个副本里，有一个类似公会会长，或者沙巴克城主、战盟盟主这样的位置在等着你，然后你和那其他N条和你一样的东西一起去争夺这个位置，大家一起刷，刷得猛的，刷得狠的，脱颖而出，然后成了你这个东西。其他失败的，全部删号自尽。

从一出生开始，你就习惯了刷哭声博同情，刷翔骗尿布，刷成长度骗衣服的过程。你一边撒丫子地长着身上每个部位，一边把各种你喜欢或你不喜欢，感兴趣或不感兴趣的东西刷进你的脑袋。聪明的那些人儿刷一遍就记住，笨蛋刷十遍还是记不住。于是在属性点和技能点的分配上，尽管这只是开始，但是已经有了很明显的差距。

然后，老爹老妈爷爷奶奶外公阿嬷也在刷，他们在刷更多的货币，不管什么服务器的，全部用来帮你刷身上穿的，嘴里吃的，然后他们还嫌你刷的经验不够多，不够快，找来一些技能训练师帮助你刷经验。让你更快地提升等级，这样好去刷一些比较难搅的副本。

是的，随着你的等级提高，你的人物造型也开始了改变，你可以准备进副本了。虽然这几年即使是等级很低的小号的副本也变得越来越难刷，掉落不见得有多少up,但是收费却芝麻开花节节高。可是你还是得进去刷。因为你要刷的是一些类似徽章啊，成就啊这类的玩意。

然后你用力地刷啊，刷啊，刷到你离开大学这个高端副本后，再回到主城，你发现你刷来的技能什么的根本不够你去赚足够多的货币，而没有这些，你是无法买到你想要的装备的。你打心底里一定会觉得这苦逼透了，你一定会想要去找一个安慰你的地方。

于是，L君选择了游戏。他说自己选择去游戏里刷，至少能够忘记现实里刷的不愉快和辛苦。

这类老生常谈很容易引起一些不良反应，例如流泪忆当年，今天之苦思量当日甜。说来说去，我决定不再理会他。

他的反应却比我更快，说到这里酒劲发作卧于桌上，不省人事。即使我想听下去，听他继续说如何刷今后的人生，桌上却没有了说话的人了。只是隐约听见他在嘟囔刷了半个月，掉落的基本都是垃圾这些的抱怨话。

其实，我最想吐槽的是，从这厮的游戏史开始盘算至今，难道他在10岁的时候就已经知道了人生惟刷字最难得的道理了吗？

那他还真是个天才儿童，老妈老爸刷他刷得那么辛苦，倒也值得了。

幸甚至哉。



蓝星
航海！航海！

追寻曾经的梦想

船长，你的名字？

在当年那个波澜壮阔的大航海时代，有句名言是这么说的——航海是男子汉终极的梦想。我说，梦想不死。

又有人代理《大航海时代Online》了，这当真是个利好消息。又可以去航海了，真心高兴。我其实属于“大航海OL”最资深的玩家群体，不要说什么日服的各种内测公测，国服、台服的各种测试，我还参加过KOEI针对该游戏中文版组织的小型试玩会，估计是架设在局域网上的，只有不到10人参加，试玩之后提出了各种意见，绝大多数后来都反映到了游戏中。

对于我来说，关于“大航海OL”的回忆是很混乱的，主要是因为重复玩的次数太多，日服玩、台服玩，大陆更是换个代理就再玩一次，加之时间间隔确实有点儿长，而且回忆的文章难免陈词滥调，就不多说了。不过有句老话叫常玩常新，这一次重新来过发现吐槽点依旧不少，下面就和大家说说。

要是早半个月写这些文字，最先说的一定是“无法登录”这件事儿。你能想象吗，一款网游，在2012年底，有那么多想玩的玩家，他们……他们无法登录游戏（被告知服务器人满为患）。是的，每天晚上的黄金时间，6点到10点，除了网通的第二个服，其他的服都很难登录，周末的话这种状况甚至蔓延到全天……

好在问题基本解决了，好在玩家们很容易遗忘。现在游戏里有时会听到“我连续登录了一个小时楞没上来”“你那算啥，我为了不出问题，48小时没下线”这样的对话，完全是那种“想当年老子如何如何”的感觉，几乎没有任何“记恨”运营商的语气在其中了。有游戏玩的玩家是幸福的，或许是吧。

那位说你讲了这么多，和你文章的题目好像没啥关系呀，没关系，听我接着说。前面的“48小时不下线”，正常情况下是无法做到的，因为在游戏里超过30分钟没有动作就会被强制下线，谁也不可能真的48小时都在动吧。不过也有办法解决，进入“决斗”状态就不会被踢下线，于是乎你就能看到游戏中大大小小的港口中，一群人半弓着腰拿着武器，做猥琐的决斗状。我每次千辛万苦上了线，都要先去瞻仰一下这些人，这些人大部分都是小号，而这些挂着不肯下线的小号，即便不是别的玩家无法登录的罪魁祸首，至少也是帮凶。

小号这东西，在网游中是很普遍的，但仔细分，不同的游戏特点是不同的。比如《魔兽世界》，资深玩家就算不是每个职业都有一个满级号，大概也差不多，这些号不能算是小号，真正的小号只是那些低级别的仓库号。关键的是，这些号一般不会同时在线，你能想象吗——副本里，一个哥们双开上主坦和牧师，自己给自己刷血……

大小号同时上的，前有《石器时代》，后有《大航海时代Online》。我在瞻仰那些“决斗挂机”的玩家时，发现这些大号小号的名字，也很有些乐子，之前还真没特别注意，给大家分享一下。

普通型，大号叫XXX，小号就叫XXX01、XXX02这样的，或者是用各种各样的同音字、形似字，还有把各种各样的异体字、符号也用了的，比如大号叫一二三，小号叫①②③。但这样未免太平铺直叙，于是有了恶搞型，大号叫XXX，小号分别是XXX正室、XXX二房、XXX小三……如此下去号多了自己还是容易混，到时候分不清哪个是干什么的，于是有了XXX造船、XXX烹饪、XXX书童这种更科学的命名方式。

如果只是这样，那就无法显现玩家们的想象力和创造力了，除了上面这些，还有叫“齐达内”“罗纳尔多”这样的球星流，“关张赵马黄”这样的三国派，“宝黛钗”这样的红楼粉，或者是稀奇古怪乱七八糟的日韩欧美明星、动漫人物的名字。也有玩角色扮演的，起当时欧洲人的名字，类似于“路易·冯·理查德·彼得诺夫斯基”这种。

还有更高级的，文学范儿得很，比如叫“菩提本无X”“明镜亦非X”“本来无一X”“何处惹XX”的，中国几千年文明史，能利用上的格言俗语、诗词歌赋实在是太多了。比如你可以把大号叫“枫桥夜泊”，4个小号分别是“月落乌啼霜满天”“江枫渔火对愁眠”“姑苏城外寒山寺”“夜半钟声到客船”，到了海上一字排开，那得多壮观，就是别把次序弄错了，那就大煞风景了。

其实，同时给很多角色起名，也是蛮难的一件工作，我们的玩家用过人的智慧，完美地解决了这些问题。某次更新后，某些服已经无法新建角色了，运营难道每次都要这样后知后觉吗？我的某位同事得知这个消息后，像祥林嫂一样哭诉，“我真傻，真的……我当初怎么就没想起来建10000个小号呢……”

更换了那么多次代理的“大航海OL”重新开张了。在当年那个波澜壮阔的大航海时代，有句名言是这么说的——航海是男子汉终极的梦想。我说，梦想不死。P



CaesarZX
我儿子以后会是苦X平媒编辑吗?

一个伪娘的自白

小羽毛的女儿的忏悔

但如果你说是因为我的角色是一头叫“小羽毛的女儿”的母牛，那除非猪能飞起来，否则我是不会相信的。

我不是WoW青，更不是暴白。我只想在末日来临之前忏悔些什么，就有了这篇临时的专栏。要是你们都读到了本文，说明玛雅人全是骗子。

自从WoW进入WLK后，就完全从我生命中消失了，一点痕迹都不剩。直到最近与中旬刊作者群里的人闲扯才聊到过去玩WoW时的一些片段，最后居然勾起了藏在我内心深处的一段故事。那是我冒充妹子在某公会里骗吃骗喝、在UT里下40人副本骗装备的非凡经历。

我是从我大学同学那儿第一次看到“小羽毛”这个名字的。他比较变态，和我一样喜欢用女性角色和女性化的名字。从他那儿获得了灵感后，为了表现出和他的亲密，我用了“小羽毛的女儿”这个名字。当时我玩腻了战士，开了个新号，女牛头德鲁伊。由于我在美国玩国服，而他在国内，时差导致无法长时间一起游戏，两头母牛渐渐疏远了。

但总有些中国玩家会选择在半夜通宵玩WoW，比如那头叫“德智体美劳”的公牛德鲁伊。

第一次见到他时，我正一个人在荒芜之地苦苦做任务，野德一般死不了，但在比自己高3级以上的地区杀起怪来还是捉襟见肘的。当时我不敌一个石头人准备调头逃走，忽然石头人脚下一个荆棘，然后就被秒了。我很清楚这荆棘不是我放的，环顾四周，一头公牛朝我走来。“我帮你吧。妞儿。”

就像很多女生在大学里谈男朋友只是为了找个免费骑自行车接送自己上下课和吃饭洗澡的奴隶一样，我灵机一动，假装女生口吻答应他，以那个大学生的心态开始和他一起做任务。他认识我时比我高2级，但他常常跟公会下副本，等级很快就比我高5级了，装备也把我远远甩在后面。

“德智体”是他所在某个知名公会的主力奶德，颇得团长赏识，于是我公然以他的妞的身份混入公会，并得到了大多数会员的喜爱。

直到这时，我还没想过接下去该怎么办。没想到他主动帮我安排好了一切，就好像家里上头有人一样：安排他的崇拜者带我做任务、向会长说我的好话、专门帮我搞我需要的生活技能材料、给我G让我多去去拍卖行……我不知道他为什么要为我做那么多，但如果你说是因为我的角色是一头叫“小羽毛的女儿”的母牛，那除非猪能飞起来，否则我是不会相信的。不过无论如何，我还是非常享受这一切的。

黑翼之巢成了我WoW生涯中的40人副本处女行。穿着一身拍卖行（此拍卖行非“暗黑3”拍卖行）装备参加一个大公会筹备已久的顶级副本Raid，是一件很丢人的事，更是一种极不负责任的行为，更不用提我居然还是一个穿着奶妈装备的野德了。

但这一切却都被“德智体美劳”摆平了，团队里基本没有鄙视和嫉妒的眼神，人人都把我当做汶川地震的遗孤萝莉一样对待（当然那时候还没地震）。跟其他5个装备和经验足以秒杀我几十次的德鲁伊站在一起，我顿感上等。

Raid过程对我这个菜鸟来说是极其枯燥的，而且直到第二天的下半场我还是无法判断一场Boss战到底是对我们有利还是不利，只能从UT中团长那亢奋的吼声中大致听出一些端倪。Raid结束，期间两天一共灭团3次，我不知有几次是因为我的存在而导致的。

黑翼的第六个Boss掉了WoW中两根玉米杖中的一根——“暗影之翼”，当年野德的最理想武器之一，我的小母牛要的就是它。尽管其他几个小德都是大小功臣而我是个混饭的，但按照“德智体”长期以来对我的照顾的“惯例”，幸运者非我莫属。当我自信满满准备说谢谢时，团副突然发话了：“小羽毛的女儿，大家都想听听你的声音啊，你就满足我们一下吧。”

曾有多个会员想听我的声音，我都以没有麦克风敷衍了。这回不同，一方面想要在这里混下去，消除所有人对我的疑虑已经迫在眉睫；另一方面，拿到玉米棒不就是我一路骗吃骗喝直到今天的终极目的之一吗？

“大家好，我就是小羽毛的女儿，请大家多多关照”……我本来就知道自己能模仿女人的嗓音，但我不知道的是自己能同时把39个活人当猴耍。此后的几个月里，往少了说15件在当时相当抢手的德鲁伊装备被我收进腰包。

有一天跟“德智体”做任务时我忘了关UT……我惊慌失措之际他居然只是愣了下，然后假装没事人一样地说：“没事，我以前就看出来了。”他不再帮我做任务，但依旧在公会里帮我隐瞒，我装女人说话时，他也不作声。很快，我那个大学同学又来找我一起玩，于是我退出了公会。

大概一年后，有玩友随口告诉我：这个公会解散了……



之达后裔

枪[illegible]枪枪二十年

■策划 本刊编辑部
■执笔 Nemo、兔子半妖、防弹手柄、西塞罗、digmouse
■题图设计 Pooky



火箭炮与纯爷们
古典流FPS兴衰史

■本节撰稿 Nemo

古典流（Old School）这个词汇是用于概括老派事物的，放在FPS这一范畴，古典流指的就是以“毁灭战士”“雷神之锤”“虚幻”等系列为支柱的鼻祖级流派。在这些游戏中，没有AK，没有M4，没有掩体盲射，没有呼叫空袭，主角手握造型剽悍的格林机枪、泵动霰弹和火箭炮，靠着过硬的移动和预判技巧，在地图中上天入地，抓住电光石火的刹那击败对手。“老”不一定代表陈旧与腐朽，古典派FPS超强的节奏感和对抗感，是其他游戏难以望其项背的。在长达20年的时间里，古典流FPS虽然逐渐淡出了主流，但从未真正消失，它代表着FPS对操作感、节奏感和爽快感的终极追求，它的价值无可替代。

开天辟地/1992-1995

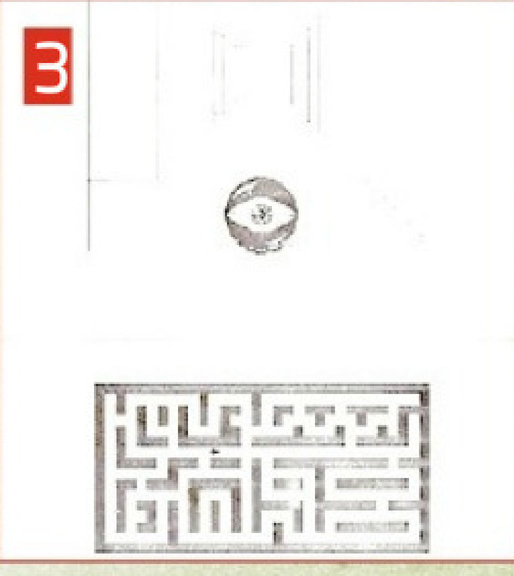
玩家普遍将1992年的《德军总部3D》视作FPS的开端，但从严格意义上讲，《德军总部3D》并非第一部使用主视点的射击游戏，今天的我们将其视为FPS鼻祖，源于其较为成熟的设计。在这部奠基之作尚未面世的时候，前人就已经做过很多尝试，不论成功与否，这些试验品在FPS这一产业诞生之前为其积累了宝贵的经验。

在游戏产业以雅达利2600和任天堂FC为主流的时代，追求新潮的街机就开始尝试制作3D游戏。当时的硬件计算能力很差，现代3D图像的光栅化需要确定直线上的每一个点，负荷较大，人们多采用矢量图形作为解决方案。玩过Flash的人对矢量图应该不陌生，只要确定两个点的位置，矢量技术就能在屏幕上定义出一条直线，比光栅化所需的资源小得多。1980年的《战区》（Battlezone）是第一部3D射击游戏，玩家需要把脖子伸到一个类似潜望镜的小屏幕前面，操纵坦克自由移动，攻击目标。游戏的图像完全由线条构成，画面很单调，绿色线条的后面就只有黑漆漆的背景，但这种立体感在当年是很新鲜的——前提是玩家能够发挥想象力，把这些线框组成的目标自行“脑补”成敌人。上世纪80年代，PC上出现了一些使用矢量绘图的模拟驾驶游戏，如著名的《微软模拟飞行》，这些作品使用颜色对3D物体的表面进行了简单填充，画面比《战区》要好一些。

作为《毁灭战士》（Doom）和《雷神之锤》（Quake）的缔造者，约翰·卡马克被公认为FPS产业之父，他并没有上过大学，高中毕业后，便投身于游戏开发。21岁的那一年，他在PC上制作出模仿《战区》的《回旋坦克3D》。游戏以核战为背景，主角是一位雇佣兵，驾驶坦克杀入充满变异怪物的迷宫，在核弹落下前救出深陷其中的平民，杀出一条血路。每一关都有时间限制，玩家需要在战斗的同时仔细搜索场景，待救出足够数量的平民后，迷宫中会出现一个传送口让主角逃生，这个终点同样需要玩家自己去寻找。虽然有射击元素，但《回旋坦克3D》在本质上更类似于《吃豆

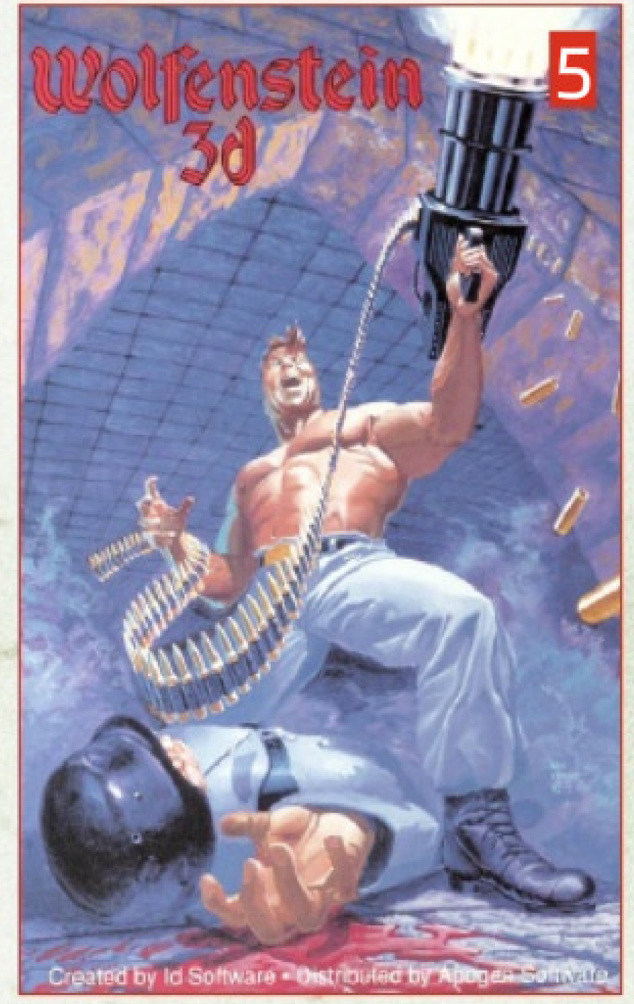


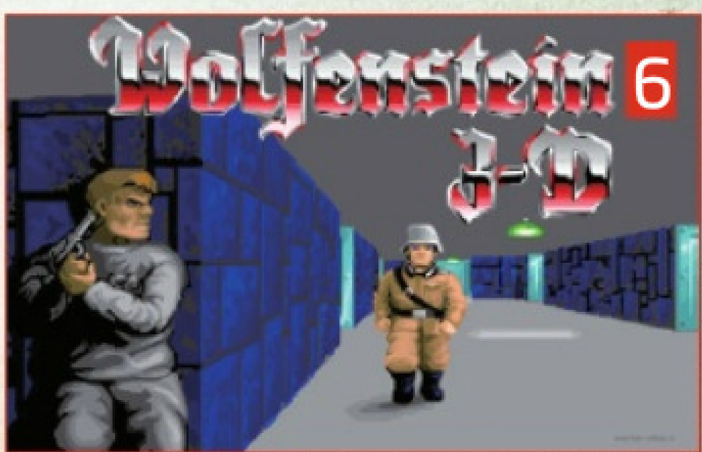






1.第一部3D射击游戏《战区》
2.《地下墓穴3D》是《德军总部3D》的雏形
3.1974年的游戏《Maze War》也被认为是FPS的最早雏形之一
4.约翰·卡马克在2010年GDC获得终身成就奖











5.《德军总部3D》是一款十分血腥的游戏
6.《德军总部3D》是真正意义上FPS的起点
7.找寻财宝是《德军总部3D》的乐趣之一
8.虽然借用了二战背景，但游戏的武器十分夸张
9.1993年的《毁灭战士》是PC游戏界的不朽丰碑

人》这种迷宫游戏，而非FPS，只不过视角变为了第一人称。当时的PC运算能力有限，点线绘图的矢量算法速度不够快，卡马克在《回旋坦克3D》中使用了射线投射算法，通过拉伸缩放点阵图实现立体效果，画面十分流畅，在当时主流的386平台上就可以呈现出每秒30帧的速度，这种畅快感是当时PC同类游戏所没有的。《回旋坦克3D》的墙面只有简单的单色填充，半年后推出的《地下墓穴3D》则使用了材质贴图，主角以火球术为攻击手段，玩家可以选择威力较弱的单发火球，也可以用蓄力的方式造成更大伤害。它的画面与《德军总部3D》十分接近，但系统更类似RPG，而非FPS。

此后，约翰·卡马克把目光投向了1981年的卷轴动作游戏《德军总部》，游戏的标题源于二战时期纳粹在腊斯登堡的大本营，代号为“狼穴”。主角是一名受困于狼穴的盟军士兵，他的任务是窃取德军机密并逃出要塞。《德军总部》是世界上第一款带有潜入要素的游戏，比小岛秀夫的《合金装备》还早6年。卡马克设法获得版权，推出《德军总部3D》。他打算保留原作的潜入要素，但不幸在编程方面碰了壁，最终删掉了暗杀和挪动尸体的技能，让《德军总部3D》变为了一款兰博式的屠杀游戏，与原作风格大相径庭。主角再也不用躲躲藏藏，只要四处收集弹药，沿途杀光迷宫里的所有德军，找到打开出口的钥匙，就能过关。在狼堡深处，玩家会撞见阿道夫·希特勒，将这位最终Boss用格林机枪打成筛子。《回旋坦克3D》和《地下墓穴3D》已经具备FPS的雏形，但毕竟不是主流，我们无法想像“救人质”和“搓火球”会成为所有FPS的必备要素，手持各类枪械的《德军总部3D》更符合大多数人的口味。主角初始状态下只有一把手枪，需要通过搜寻地图来获得更强力的武器。玩家在关卡中不停地奔跑、击毙敌人、拾取弹药、获得钥匙、开启闸门、找到出口并最终过关，中途还可以获得放置后备弹药的弹夹、回复HP的急救包、保护身体的护甲……这些被很多FPS沿用至今的规则，正是由id首创。

id Software的公司名源于弗洛伊德的精神分析学，他用本我、自我和超我3个概念来解释表意识和潜意识之间的关系，本我的英文单词即为id（念做“伊德”，而非大写的“哀滴”），指人类最原始的生命本能，没有任何是非道德观，无条件地按照快乐准则寻求自我满足和心理刺激。id的作品在多年来一直以简单、粗暴、爽快而著称，约翰·卡马克甚至曾经发表过“FPS就像毛片，剧情纯粹是多余品”的著名言论，他只想塞给玩家一杆大枪和无数敌人，让他们杀个痛快。

位于美国南部的德克萨斯州是FPS产业的摇篮，上世纪90年代的诸多知名品牌都诞生于此。寻根问祖，位于达拉斯的Apogee Software在当年是德州成立最早、规模最大的游戏公司，也是当时美国本土游戏界传奇的发源地。Apogee率先为游戏界引入了共享软件模式，他们将游戏的一部分关卡上传到网络供其他人随意下载，对作品感兴趣的人可以通过打电话和论坛发帖的形式向Apogee订购完整版。这种模式就是今天游戏试玩版的前身，商业意识相当超前。当年还是个毛头小子的约翰·卡马克在Apogee

的帮助下，通过共享软件的形式卖出了10万套《指挥官基恩》，赚到了第一桶金。后来，卡马克自立门户成立id Software，并推出《德军总部3D》，获得巨大成功。游戏共分为6大关卡，其中第一大关是完全免费的，玩家若对游戏满意，便可以汇款给id获得完整版本。《德军总部3D》的共享版发布后，数以千计的BBS竞相转载，全球各地的游戏迷将其拷贝到网络和磁盘中互相交流，红极一时。作为id的发行商，Apogee与卡马克的关系走的很近，id甚至把制作“德军总部”续集的权力交给了他们。然而，随着id的游戏越卖越火，Apogee这种纯手工订货的零售渠道变得越来越不靠谱，到了《毁灭战士》的开发阶段，卡马克不愿再完全依赖共享模式和手工订货，他希望找到一个能够在卖场铺设游戏的大发行商，id终于和Apogee分道扬镳。

《德军总部3D》在今天很难让人坚持玩下去，千篇一律的迷宫和枯燥的节奏感都是致命的缺陷，制作组似乎没有考虑到玩家的感受，只是单纯把地图越做越大，再加上画面元素单调，场景不论哪里看起来都差不多，很容易迷路。游戏中只有墙壁是由点阵图构成的，天棚和地板都是一大片干巴巴的色块；建筑物的拐角永远都是整齐的90度，场景没有Y轴，所有房间都处于同一高度。1993年的《毁灭战士》终于改进了这些缺陷，天棚和地板有了点阵图，场景引入高地视觉差和亮度的概念。《德军总部3D》的敌方是秘密基地中的纳粹匪徒，而《毁灭战士》中追杀主角的恶棍则是来自地狱的魔鬼军团，凶残程度有增无减。《德军总部3D》的主角只能向前走直线，本质上与开坦克没有区别，《毁灭战士》终于引入了左右平移的概念，操作起来更像一个正常灵活的人类。最重要的是，《毁灭战士》的每张地图都经过精心设计，规模不大不小，节奏感非常好，敌人和武器种类更加丰富，即使以今天的眼光来看也具备较高的可玩性，它不再像《德军总部3D》那样带有浓郁的迷宫游戏味道，成为了一部真正的FPS。

10.《毁灭战士》的视觉效果远比《德军总部3D》丰富
11.高低差的引入让场景更为复杂
12.《马拉松》的世界观与《光环》有着千丝万缕的联系
13.《马拉松》是第一部自由视角FPS


10


11


12

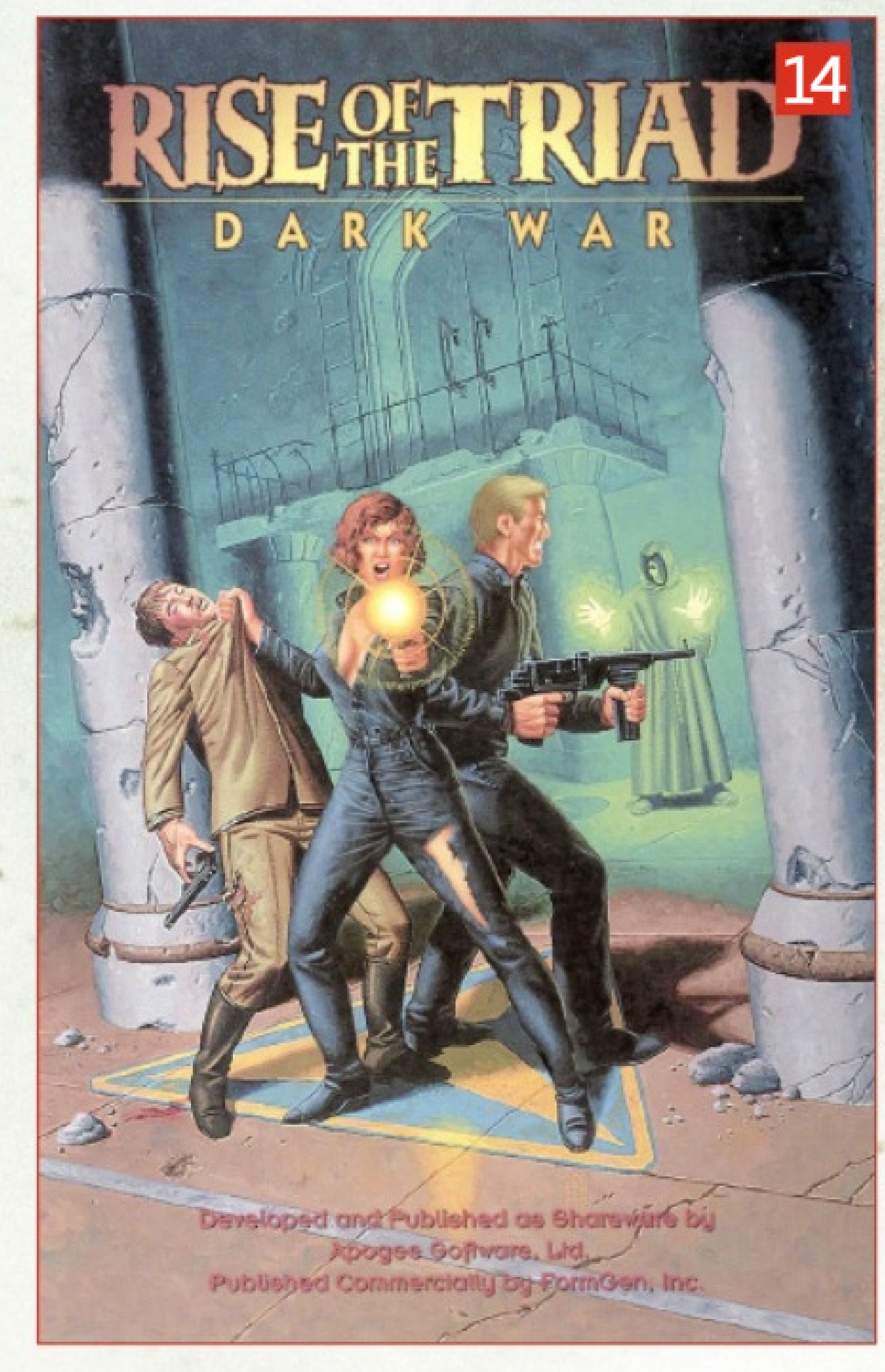

13

《毁灭战士》的单人部分很出色，但真正令其风靡全球的原因则是首次引入的联机模式，游戏支持局域网通信，可以让最多4名角色在同一房间中厮杀，“死亡竞赛”（Deathmatch）这个词就是本作发明的。疯狂的玩家在大学和公司的电脑室里杀得天昏地暗彻夜不归。本作的联机规则简单易懂，玩家在出生时的装备都是相同的，需要拾取地图上的武器、弹药和护甲来加强自己，最初的版本中，地图上的每一件道具都可以被多次拾取，但一名玩家只能拾取一次，不论你技艺多么高超，在无数次干掉对手后，也必然会面临弹尽人亡的绝境。1994年2月推出的1.2版补丁则更新了规则，一名玩家拾取过的道具无法被另一名选手立刻取得，物品重新刷出来需要至少30秒的时间，对地图资源的控制成了取胜的关键，高手会将地图中的强力武器和回复道具牢牢掌握在自己手中，锁定胜局。从这一版开始，选手自杀一次（包括坠入悬崖和使用爆炸性武器自伤致死），就扣掉一分，“把某人打成负分”从此成为了很多人在开战前的豪言壮语和最高追求。

《毁灭战士》的地图有高度差，但仅停留在视觉层面，受限于引擎，所有物品的判定依然处在同一个平面上，玩家站在一楼开枪就能直接击毙二楼的敌人，主角没有跳跃能力，更没法用鼠标随意转动视角，你能控制的范围就只有左右方向的X轴和前后的Z轴。1994年，Bungie的《马拉松》首次为FPS引入了鼠标控制的自由视角，也对玩家的瞄准提出了更高的要求。从技术上讲，《马拉松》同样采用射线投射算法，也是一部伪3D游戏，自由视角下的场景结构并不符合透视学，但能够随意转动头部，已经让当时的玩家很满意了。《马拉松》的另一独特之处在于深邃的世界观，游戏以宇宙殖民地为舞台，与多年后的《光环》有着千丝万缕的联系。Bungie在骨子里是一伙古典流的支持者，但他们在早年坚守苹果阵营，后来又成为Xbox的独占势力，对PC平台一直较为冷淡。《马拉松》最早登场于Mac电脑，PC版的发售时间太晚，错过了大红大紫的时机。

在伪3D时代，Apogee是唯一一家能够与id分庭抗礼的公司。约翰·卡马克曾把《德军总部3D》的引擎授权给Apogee，并允许他们开发续作。后来两家公司分道扬镳，但Apogee这部新作的完成度已经相当之高，公司不愿轻易放弃，将其标题修改为《三合会崛起》投入市场。游戏的AI以当年的标准来看可算相当之高，敌人在形势不妙时会投降求饶，甚至卧倒装死，待你转过头后又凶相毕露，非常生动。多人模式也极具创意，不再局限于简单的死亡竞赛，猎杀模式会随机挑选一位玩家作为猎物，猎物没有任何武器，只能夺路狂奔，干掉猎物的玩家会成为下一个猎物，夺旗模式（CTF）对于今天的玩家而言是再熟悉不过了，本作就是第一部引入该模式的FPS。房主在创建房间时可以自行调整地图的武器配置等设定，选手比分直接在游戏中即时显示，不同武器杀敌时获得的分数也不同，用导弹干掉敌人赚取的分数就比机枪多，沟通系统也很出色，除了常用的语音指令，玩家还可以直接通过麦克风通讯，这一切都是本作原创的要素，令人耳目一新。

看到《三合会崛起》的成功，Apogee决定大举进军FPS开发，公司将开发部更名为3D Realms，他们的下一









14.《三合会崛起》是当时的一匹黑马
15.《毁灭公爵3D》是伪3D的FPS最后的辉煌
16.《毁灭公爵3D》充满互动性的场景颇为有趣
17.《三合会崛起》的素质可以与《毁灭战士》相提并论

部作品就是大名鼎鼎的《毁灭公爵3D》。

本作成功之处在于其独特的幽默感。id的FPS太过严肃压抑，沉默寡言的无名士兵在晦暗的地牢里穿行，面前只有杀之不尽的狰狞魔鬼，游戏时间一长，难免让人乏味。本作则截然不同，制作组以施瓦辛格等动作演员为参考，塑造出了公爵这样一位个性张扬、唠叨不停、出口成脏的明星，猪头人等滑稽搞笑的怪物也让人过目不忘。《毁灭公爵3D》的场景相当丰富，从繁华的好莱坞影城、拥挤的火箭发射场到壮观的太空战舰，一应俱全。关卡的互动性很高，电话厅可以打通，围墙可以砸烂，手痒了还能在俱乐部打上几盘乒乓球，再把拍子砸得稀烂。站在洗手间里，镜子会反射出主角的形象，公爵则自言自语道“我真他妈帅”，让玩家忍俊不禁。这些细节在今天或许算不上什么，但在1996年足以震惊业界。

《毁灭公爵3D》依然是一部伪3D游戏，在其发售半年后，id就推出了使用多边形技术的《雷神之锤》。遗憾的是，因为约翰·卡马克选错了硬件合作对象，在1996年，包括Voodoo在内的绝大部分3D加速卡都无法对《雷神之锤》提供支持，这个问题直到1997年才得以解决。很多玩家只能使用软件加速启动游戏，以当时的CPU性能，人们看到的是320×200分辨率、帧数低下、满屏幕马赛克的粗糙画面，视觉感反而不如《毁灭公爵3D》，这也是“公爵”在技术落后的情况下依然大受欢迎的重要原因。刚刚发明的火车跑不过马车，但是，真3D的潮流是不可阻挡的，我们必须跳出当时的狭隘观念，才能正确理解事物的发展。《毁灭公爵3D》的续作就是《永远的毁灭公爵》，这部臭名昭著的跳票王见证了Apogee在真3D时代的衰落，也葬送了这一知名系列。

攀登巅峰/1996-1999

约翰·卡马克对多边形技术并非不闻不问，只是之前PC运算速度有限，只能用射线投射算法这种妥协性方案。上世纪90年代中后期，PC进入了飞速发展时期，每隔6个月就会出现性能大增、令人激动的新产品，硬件速度的提升终于为真3D游戏铺平了道路。《雷神之锤》并非第一部使用多边形技术的FPS，在这之前，Bethesda等其他公司就推出过《终结者——未来冲击》等试水之作，但这些试验品不论是系统还是技术都不够成熟，没有发挥出真3D的潜力。1996年的《雷神之锤》改写了FPS的历史，也奠定了现代3D技术的基础。游戏的场景由多边形构成，不论玩家怎么转动视角，画面都不会在透视方面出现错误。《毁灭战士》的光影表现只是简单的亮度控制，《雷神之锤》则发明了光照贴图与阴影贴图，效果更加真实，今天的3D游戏依然在沿用卡马克开创的这两个概念。游戏提供了两种操作方案，默认设定下无法360度转动视角，只用键盘就可以操作，与《毁灭战士》完全一样，也有站在一楼打二楼的奇怪判定；玩家需要在控制台输入“+mlook”才能启动自由视角，用鼠标任意观察，这才是本作的真正形态。《雷神之锤》是第一部能够跳跃的FPS，配合鼠标控制的自由视角和开火，玩家可以搭配出诸多高级技巧，如兔子跳、转向跳、榴弹跳、火箭跳，其中的火箭跳是对战必备的绝学，高手可以精确控制飞行的方向和距离，给自己在战斗中带来无可比拟的优势。《雷神之锤》的物理模型并不真实，但十分爽快有趣。游戏的节奏大大加快，严格意义上的古典流风格

至此真正成型。

想要玩转《雷神之锤》的对战，流畅的画面是必不可少的，但游戏在初期的表现却十分糟糕。玩家可以选择硬件和软件加速两种模式，硬件加速将多边形运算交给3D加速卡负责，速度流畅、画面精美，软件加速则把这些工作扔给CPU，速度和画质都大打折扣。当时最著名的3D加速卡莫过于Voodoo，约翰·卡马克却认为，不论Voodoo的技术多么出色，高达500美元的售价注定了3dfx无法成功，他把宝押给了Rendition的Verite V1000显卡。Verite的性能逊于Voodoo，但价格较低，自带2D单元，成本优势明显。《雷神之锤》最初只给Verite显卡提供了硬件加速功能，其他产品，哪怕是孤独求败的Voodoo，也只有干瞪眼的份。然而，人算不如天算，1996年，显存市场迎来了大降价，Voodoo的售价一路狂跌至300美元，Verite的成本优势越来越小，最终输给了Voodoo。卡马克见大势不妙，自然不会在一棵树上吊死，1997年1月，在原版《雷神之锤》发售7个月后，id亡羊补牢，推出了该作的OpenGL版，让市面上的所有3D显卡都能运行硬件加速模式。从此，卡马克就成为了OpenGL的死忠。

在《雷神之锤》面世之前，大部分FPS只提供了局域网对战，没有互联网联机功能，玩家想要与远方的朋友鏖战，就只能求助于各类虚拟局域网工具。当时的网络接入以28.8k的Modem为主，速度极慢，虚拟局域网的表现也十分糟糕。《雷神之锤》提供了原生的16人互联网对战，将正版用户从虚拟局域网中解放了出来。id料到了本作在网络上的火爆，以他们的财力物力，无法提供足够多的互联网服务器，因此，他们推出了自建服务器（Dedicated Server）作为解决方案。任何一个玩家都可以把自己的PC或服务器贡献出来，放到互联网上。《雷神之锤》一经发售，自建服就在全球遍地开花，有玩家的地方，就有服务器。这一策略对国内用户的意义更大，跟太平洋另一边的对手联机，就要顶着巨大的延迟，只有本地的自建服才能提供真正流畅的体验。《雷神之锤》的联机并非一开始就尽善尽美，id虽然提供了互联网联机，但并没有为通信端口进行优化，对丢包和延迟的处理很糟，只有同城对战还算流畅，这对玩家之间的互相交流是很不利的。1996年末，id推送了名为Quakeworld的大型补丁，重写了网络代码，玩家在较高的ping值下也能流畅对战。Quakeworld还附带了一款名为QuakeSpy的搜索工具，用于查找分类网络上多如牛毛的自建服务器。工具的编写者马克·苏法斯本人就是一位狂热的古典流FPS爱好者，他日后将QuakeSpy发展为GameSpy联机系统，这就是著名游戏门户网站GameSpy的起源。上世纪90年代，GameSpy旗下拥有网络上最大最权威的《雷神之锤》《虚幻》和《半衰期》专题站，堪称FPS爱好者的乐园。在GameSpot、IGN等媒体纷纷将重心转向主机游戏的今天，GameSpy的众多编辑依然以PC玩家自居。

当然，不论互联网联机多么方便，狂热的铁杆还是更青睐局域网。1996年8月，上百名达拉斯的狂热玩家自带电脑，包下一个距离id总部只有两公里的宾馆，举办了一次大规模的面对面联机活动。约翰·卡马克等人亲临现场，与玩家沟通交流，座谈会上的很多内容都成为了日后《雷神之锤》更新的关键。这次聚会史称第一届QuakeCon大会，此后的每年8月，世界各地《雷神之锤》铁杆都会聚集到达拉斯，参加一年一度的盛宴。QuakeCon不再是单纯的联机大赛，软硬件厂商喜欢在会议上公布自己的最新产品，向玩家推销新游戏和显卡，id也会在这几天公布企业的未来动向，卡马克的技术演讲则是历年的保留节目。QuakeCon越办越大，到了2010年，参与人数超过8000，这个规模跟E3和TGS没有可比性，但作为内容相对单一的活动，已经相当惊人。《雷神之锤》全3D的画面也带来了引擎电影的热潮，人们纷纷利用多人模式下的观察者视角录制各类有趣的影片。国内一般是从《反恐精英》开始了解引擎电影的魅力的，这一运动的真正起点就是1996年的《雷神之锤》。约翰·卡马克的华裔妻子凯瑟琳·安娜·康是一位《雷神之锤》的高手，也是引擎电影的积极支持者，她创立了引擎电影学院奖，为各类作者在荣誉和经济收入两方面提供保证。意识到这一领域的强大影响力，当代的一些FPS为引擎电











18.《雷神之锤》奠定了现代3D游戏的基础
19.爽快感十足的武器让人大呼过瘾
20.华丽的光影是硬件加速模式的专利
21.一块强力显卡是玩转《雷神之锤》的法宝
22.游戏门户GameSpy正是因《雷神之锤》而成立的





23.QuakeCon的规模越办越大
24.约翰·卡马克在QuakeCon上做技术演讲

影作者提供了完善的工具，如基于《半衰期2》起源引擎的沙盘软件《Gmod》，以及《光环3》的剧场模式。

《雷神之锤》继承了id游戏开放性高的优良传统，为MOD敞开了大门。第一个也是最著名的MOD《军团要塞》诞生于1996年8月24日，这是首部引入职业系统的FPS，玩家在地图上只能拾取弹药和血包，武器完全由职业决定，个人的能力被削弱，团队的力量被大大加强。游戏提供了9类兵种，除了火箭兵、喷火兵、狙击手等主战角色外，玩家还可以选择医疗兵、工程师、间谍等辅助职业。9大职业相辅相成又互相克制，系统颇具深度，平衡性十分出色。《军团要塞》推出后，迅速蹿上全美对战游戏排行榜的第一名，其人气甚至超越了《雷神之锤》本身。本作的游戏模式包括控制点、进攻防御、山丘之王和夺旗，没有死亡竞赛，这不是一款追求个人胜负或KD比的游戏，只有团队的胜利才是真正的胜利。

在《雷神之锤》成功的背后，一场权力斗争在id的办公室内轰轰烈烈地上演了。约翰·罗梅罗，公司的首席关卡设计师，在早年曾经与卡马克一起被誉为id双璧。罗梅罗奠定了古典流FPS的基本形态，这种模式看似人人都能做，却没几个人真正做得好。它对节奏感的要求极高，哪里刷怪，哪里补血，哪里有武器，地图规模多大，都是颇有讲究的细节，罗梅罗将这一切发挥到了极致，辅以恐怖色彩浓郁的个人风格，确立了id早期FPS的架构。然而，卡马克是一个控制欲极强的人，一山不容二虎，罗梅罗发现，从《雷神之锤》开始，公司越来越注重技术，轻视设计，卡马克大有一手遮天之意，id已经不是当年共同打天下的兄弟会，变成了卡马克一个人的天下。另一方面，卡马克本人对罗梅罗也颇为不满，大部分上班时间，其他员工都在努力编写代码或绘制地图，罗梅罗却把大量时间耗在与网友对战上，美其名曰“寻找灵感”。卡马克最终逼走了罗梅罗，后者获得Eidos的投资，在距离id不远的地方成立了自己的公司离子风暴。公司对外公布的第一款游戏就是臭名昭著的《大刀》，在罗梅罗最初的规划中，这是一部野心极大的游戏，剧情跨越4个时代，共有28个关卡、25种武器和64种怪物。罗梅罗对外夸下海口，这款游戏在公司成立的7个月后就能制作完毕。他天真地认为，id只用9个人花了半年，就制作完《雷神之锤》的全部关卡，离子风暴的员工数量是id的两倍以上，7个月搞定《大刀》应该没问题。卡马克对此嗤之以鼻，《雷神之锤》的关卡素材重复率是很高的，武器也不多，况且id的所有员工都是亲手缔造FPS产业的老油条，工作效率有相当的保障。离子风暴刚刚成立，招聘的人几乎都是没有任何游戏开发经验的新手，怎么可能在7个月内做出规模这么大的一款游戏？原定1997年末发售的《大刀》跳票至2000年才得以发售，玩家最终拿到手的是一款画面粗糙、关卡差劲、系统怪异的烂作。罗梅罗在id时代一贯出色的节奏感在这部游戏中荡然无存，他本人根本没有参与关卡的实际开发，这个时候的罗梅罗已经从设计者变为了商人，公司中少数几个有经验的元老没有对项目进行监督，任由新手随意发挥，游戏的命运也就可想而知了。《大刀》在大方向上并没有错，关卡、武器和敌人的多样化被后来People Can Fly的名作《恐惧杀手》（Painkiller）完美实现，与NPC同伴的互动则是《半衰期2》的卖点之一，离子风暴并不缺创意，他们缺的是能够实现这些创意的技术人员。

不管怎样，罗梅罗的离去的确对id造成了打击。1997年的《雷神之锤Ⅱ》换用了新的地图设计者，节奏感比罗梅罗掌勺的1代差了一大截，解谜太多，战斗太少。单机无法令人满意也就罢了，联机更加令人发指，最初的版本甚至没有多人专用的地图，玩家只能在战役地图中对战，1代火爆的捉对厮杀到了2代变成了捉迷藏，令人哭笑不得。游戏发售3个月后，制作组虽然按照承诺放出了多人地图包，

25.《军团要塞》开创了多兵种FPS的先河
26.关卡设计大师约翰·罗梅罗
27.《大刀》是一款令人失望的游戏
28.在不断的延期后，《大刀》的画面在2000年已经比较落后

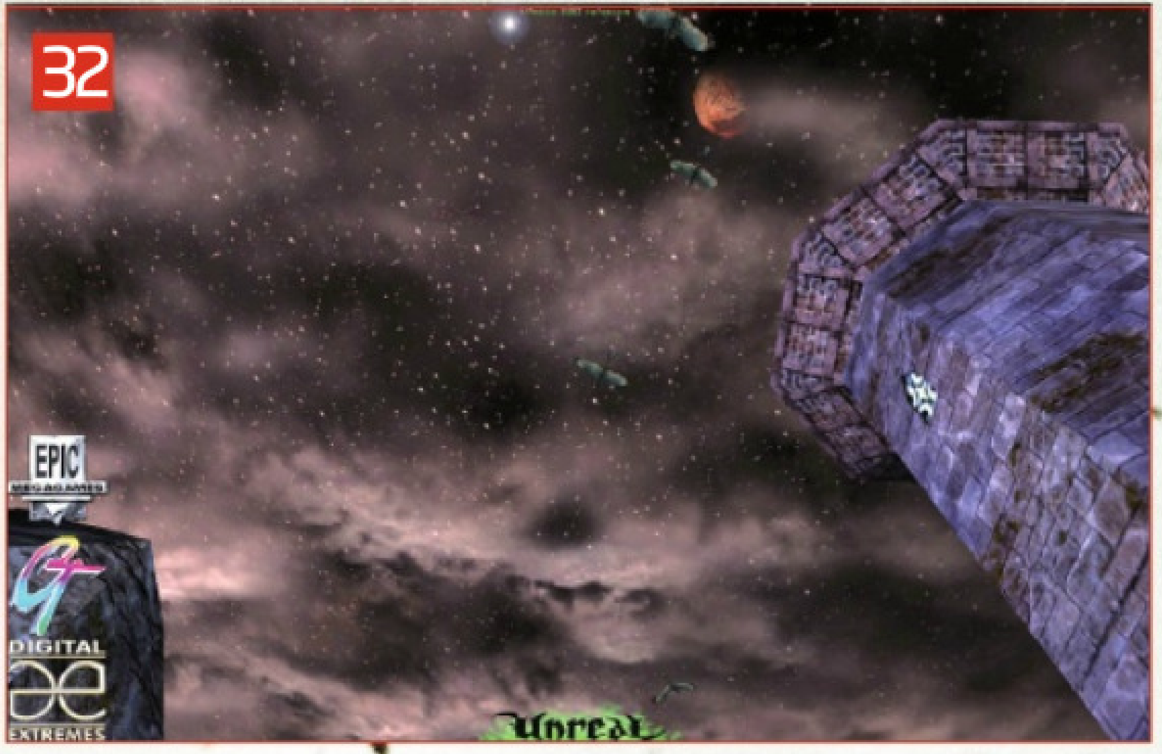











29.《雷神之锤Ⅱ》并没能给玩家带来惊喜
30.《雷神之锤Ⅱ》的画面构图与现在的FPS相同，采用第一人称视角
31.颇具古风的场景是《虚幻》的特色
32.可以看出，《虚幻》的美工十分出色
33.在当年来讲，《虚幻》的恐怖气氛算是十分浓郁的

但愤怒的玩家又发现，这个补丁会损坏他们单人模式的存档，id此番真是狼狈不堪。在画面上，《雷神之锤Ⅱ》相较前作的进化也非常有限，2代更像是1代的一个资料片或完善版，它支持OpenGL加速，抛弃了DOS4GW模式，基于Windows 95环境开发，使用dll链接库增强了游戏的稳定性，也对MOD提供了更好的支持。这些都是1代在发售半年后才通过补丁开启的特性，2代从一开始就对它们提供了支持，鼠标也成为了游戏默认的操作方案，无需再通过隐藏的控制台调用。本作的物理模式颇受诟病，火箭跳在空中飞翔的感觉有点拖泥带水，不像1代那样畅快。实际上，兔子跳、平移跳、火箭跳这些动作都不是制作组的本意，只是玩家偶然中发现的良性Bug，但不论如何，这些Bug极大地提升了游戏的乐趣，卡马克在2代中意图削弱这些乐趣，自然遭到了批判。不论从哪个角度看，《雷神之锤Ⅱ》都不算烂作，说它失败可能言过其实，但若说它令人失望，则是恰如其分。

曾经的豪门Apogee陨落了，来势汹汹的离子风暴终究是雷声大雨点小，不过，《雷神之锤Ⅱ》的素质滑坡让更多的制作组看到了击败王者的一丝希望。面对id露出的破绽，首先出马挑战的公司就是大家十分熟悉的Epic Games，四年磨一剑的《虚幻》于1998年夏天隆重登场。从《毁灭战士》以来的大部分FPS都以飞船或太空站为舞台，场景狭小、冰冷、单调。而《虚幻》则反其道行之，用壮阔的原始森林、神秘的古代遗迹和惊悚的黑夜城堡等充满了古风情调的场景震撼了玩家的心。本作的关卡面积比《雷神之锤Ⅱ》大上十倍有余，十几公里长的场景比比皆是，自由度极高，那种探索广袤荒野的大气正是本作的最大卖点。《虚幻》的场景不但规模宏大，其特效之出色在当时也是无人可比的，漂散的雾气和荡漾的水面成功营造出亦幻亦真的效果，这种充满了迷离主义的基调也成为了“虚幻”系列沿用至今的特色。本作还是第一批支持32位色的游戏，对比16位色灰暗画面的《雷神之锤Ⅱ》，高下立判。Epic十分注重非技术型人才，避免出现像id那样一手遮天的情况，主程序员蒂姆·斯威尼的个性低调谦逊，Epic每一项重大决策都是共同商议的结果，使公司免于陷入技术偏执狂之手，少走很多弯路。今天的玩家能记住Cliff B这个名字，更多是由于《战争机器》的炒作，但作为首席关卡设计师，他的成名作就是1998年的初代《虚幻》。虽然做了不少射击大作，但Cliff B最喜欢的类型其实是恐怖游戏。《虚幻》是一部没有台词、没有对话的游戏，不过Cliff B凭借出色的节奏掌控依然为玩家带来了出色的剧情体验，强悍的光影成为了他“恐吓”玩家的得力帮凶。主角行走于晦暗的走廊中，前方灯光忽然熄灭，伸手不见五指的玩家回头张望，赫然发现一位狰狞的异形正与自己贴面而立，流程开篇的这个经典桥段足以把当时的玩家吓得魂飞魄散。不同于其他FPS中前赴后继的恶魔大军，《虚幻》的同屏敌人数量很少，但AI却精明异常，枪法和走位十分高超，给玩家施加了足够的压迫感，关卡设计紧凑而富有导向性，为了拿钥匙开门走回头路等无谓蹭时间的桥段很少，这种思路使得Epic摆脱了id那种依靠廉价怪物和血浆堆砌刺激感的B级片作风，让《虚幻》成为了一款有思想、有品位的杰作。本作另一大值得骄傲的特色在于精彩绝伦的配乐，Epic不惜重金请来了Staraylight乐队的专业人士谱曲，BGM曲风极为多变，既有深邃悠长的弦乐、空灵缥缈的电子鼓声，也有犀利不羁的电吉他。旋律的动静快慢与游戏时而紧张、时而静谧的气氛结合得天衣无缝。即使纵观整个上世纪的FPS游戏史，本作的音乐都称得上无人能敌。《虚幻》是一款不存在语言隔阂的作品，游戏本身就没有任何对话，一切剧情都要靠玩家亲自游历各个

精美的场景，聆听深邃的配乐，用心去感受，去体验，这是一种视觉和听觉上的主观享受，无需多余的诠释。

1998年另一部值得纪念的新作是《星际围攻——部落》（以下简称《部落》）。制作组Dynamix擅长开发各类模拟驾驶游戏，《F-14雄猫》《A-10坦克杀手》《机甲战士》都是他们的代表作。上世纪90年代，Dynamix希望打造属于自己的世界观，推出了ACT类的《机甲科技》、SLG类的《电子风暴》和FPS类的《部落》，这3个系列共享同一世界观。《部落》同样拥有广阔的室外场景，虽然其画面素质逊于《虚幻》，但它胜在更大的规模和更火爆的战斗。喷射背包和地面滑行是《部落》的精髓，面对十几公里长的路途，只靠单纯的步行无异于天方夜谭。喷射背包可以让选手一飞冲天，但能量有限；地面滑行则是一种类似滑雪的能力，可以在下坡地形获得极高的速度。《部落》的地图多为丘陵，幅员辽阔，在上坡时发动喷射背包，在下坡时选择地面滑行，即节省能量，又提高效率，是每一名选手的必备技巧。

《部落》虽然披着FPS的外皮，但在本质上，这其实是一款以低空为作战区域的空战游戏，玩家需要对能量、重力、惯性、势能等物理因素了解透彻，灵活掌握发动喷射背包和滑行的时机，才能取得胜利。游戏对瞄准的要求非常之高，《雷神之锤》和《虚幻》的节奏很快，角色经常上天入地，但枪械的弹道十分稳定，不论你怎么蹦跳飞行，对于直线型武器，鼠标瞄到哪里，子弹就飞到哪里，玩家最多需要考虑的不过是子弹的飞行时间。而《部落》则需要玩家亲自计算弹道的偏移，如果玩家向左飞行或滑行，发射出的子弹也会向左偏移，打固定靶都不容易，就更不要提对战了。在敌我双方都处于高速移动的状态下，想要击中对手的难度极高，玩家往往会使用喷射背包与敌人纠缠，消耗对方的能量，在他落地的间隙发动攻击。当然，如何在消耗对方能量的同时，节省自己的能量，则是一个更深奥的问题。游戏提供了轻重中3种能量装甲，装甲不同，可以选择的武器和技能也不同。

《部落》还是第一部引入载具要素的FPS，初代就提供了3种能力不同的飞行器，可惜这个系列上手难度实在太高，比《雷神之锤》还要高得多，将其称之为最难的FPS毫不为过，这种难度注定了“部落”系列只能成为少数玩家的最爱。多年后，EA用《战地1942》摘走了载具战FPS的桃子，《部落》的影响力却始终未能扩大，令人扼腕。

《虚幻》发售后，id遭遇了来自Epic和引擎授权两大领域的双重冲击。面对Epic咄咄逼人的攻势，约翰·卡马克也找到了反击的突破点。《虚幻》的单人战役不费吹灰之力就将《雷神之锤Ⅱ》斩于马下，但Epic并没有制作联机的经验，通讯代码优化很差，互联网的对战体验十分糟糕。看到了《雷神之锤Ⅱ》的失败和《虚幻》的崛起，卡马克已经清楚，罗梅罗走后，id制作单人模式的功力大幅下降，与Epic在这一领域继续对抗并不明智，多人对战将成为FPS的主旋律，“与人斗其乐无穷”才是未来的发展方向。为此，id在1999年推出了《雷神之锤Ⅲ——竞技场》，这是一部完全抛弃战役的新作，没有剧情，没有杂兵，对战就是游戏的全部。单人模式下，玩家只能与BOT对抗，想要体会更多乐趣，就必须上网联机。制作组没有再一次愚蠢地与玩家对着干，而是顺应民意，强化了火箭跳等移动技巧，使得《雷神之锤Ⅲ》成为了系列中节奏最高、爽快感最强的一作。











34.《部落》是第一部引入载具战的FPS
35.《部落》的关卡地图面积非常广阔
36.《雷神之锤Ⅲ》是无上的FPS经典
37.《雷神之锤Ⅲ》全新引擎打造的画面颇为华丽
38.动态光影的应用是《雷神之锤Ⅲ》的一大进步之处

卡马克放弃了前作的代码，为游戏重新编写了图像系统，这套被称为id Tech 3的引擎是公司史上最受欢迎、最长寿的引擎，“荣誉勋章”“使命召唤”“007”等系列都曾长期使用该引擎。“使命召唤”系列现在所用的iw引擎同样源自id Tech 3，最新作“黑色行动Ⅱ”依然保留有20%来自《雷神之锤Ⅲ》的原始代码。id Tech 3的光影特效有了大幅进化，为了处理更多的光源，该引擎首次支持硬件T&L，允许显卡代替CPU进行坐标转换、连接线框、蒙皮打光等工作，处理速度大幅加快。

考虑到特效的陡然增加，《雷神之锤Ⅲ》首次取消了软件加速模式，玩家必须有一块支持3D硬件加速的显卡，否则就连游戏的标题画面都看不到。本作对显卡的要求之高众人皆知，当时已经比较强大的TNT 2在1024×768分辨率、32位色的环境下也只能跑出30帧的速度。在1999年，只有最新公布、售价高达200美元以上，支持硬件T&L的Geforce 256能够勉强达到60帧。帧数在本作中可不是闹着玩的，《雷神之锤Ⅲ》是一部对帧数极为敏感的游戏，移动轨迹是逐帧计算的，同一个跳跃动作，在不同的帧数下，跳出来的高度和距离都不一样，在某几个帧数下，跳跃距离是最远的，常用的帧数是63和125，为了将帧数稳定在这两个值上，换装更强的显卡就成了最简单的方式。从《雷神之锤Ⅲ》开始，CPU的软加速纷纷被抛弃，一块强力显卡成为了玩游戏的必备品。约翰·卡马克不但推动了引擎升级，也促进了硬件的更新换代，显卡成为了图形运算的主轴，CPU在游戏中的重要性变得越来越小。

看到id宣布《雷神之锤Ⅲ》将成为一部纯对战游戏，Epic也顺应潮流，推出专精网战的《虚幻竞技场》。游戏的发售日定于1999年11月30日，比《雷神之锤Ⅲ》正好早了3天，先声夺人的意图十分明显。蒂姆·斯威尼将引擎升级至1.5版，针对丢包和延迟优化了网络代码，用当时56k的Modem拨号上网就能获得流畅的体验。《虚幻竞技场》原版共有五大模式、53张地图，Epic日后又陆续发布了4次免费的更新，增加了2个新模式和40张新地图，厚道程度可谓空前绝后。论平衡性，这93张地图不可能张张都像《雷神之锤Ⅲ》的DM6那样严谨，但在娱乐性方面，《虚幻竞技场》显然做得更好。地图的构思天马行空，不论是位于地球轨道的小行星，还是穿梭在时空虫洞里的宇宙飞船，都令人赞叹不已。

游戏的节奏比《雷神之锤Ⅲ》要慢一些，这个“慢”体现在多个方面。角色的基础移动速度就比较慢，兔子跳在本作中并不好用，虽然连打两次方向键的闪避动作可以起到瞬间躲避的效果，但闪避是有硬直的，不能无条件连续使用，方向也仅限于前后左右这4种选择。武器的威力比《雷神之锤Ⅲ》要低一些，冲击来复枪伤害只有60点，还需要玩家自行计算子弹的“飞行时间”，很难用这把枪将对手一击毙命，和《雷神之锤Ⅲ》的Railgun无法相提并论。不过“虚幻”系列的卖点就在于武器功能的多样化，每一种枪械都有多种攻击模式，冲击来复枪的左键用于发射高速脉冲光束，右键则能使出移动速度较慢，但带有爆炸伤害的能量球，如果能够在能量球飞行期间，用脉冲光束将其主动引爆，就能造成更大的伤害，这种类似格斗游戏的连续技正是本作的魅力所在。《雷神之锤Ⅲ》的武器多为直线发射，对战以双方的正面拼枪为主，而《虚幻竞技场》有更多带抛射、反射特性的枪械，更强调心理战，正面拼不过也没关系，只要判读足够高超，带着敌人反复兜圈子，设下各种陷阱，一样能反败为胜。《虚幻竞技场》的MOD并没有《雷

39.《虚幻竞技场》是“雷神之锤”系列的宿敌
40.《虚幻竞技场》的关卡极具想像力
41.近百张地图让人大呼过瘾











AD-D-000-104



中国移动随e行—WLAN，专供10M接入速率，满足大流量上网需求，看电影、玩游戏、超大邮件下载，畅享极速快乐，精彩无需等待。

*因受限于客户终端和周围网络环境因素，单个客户实际上网速率可能有所差异

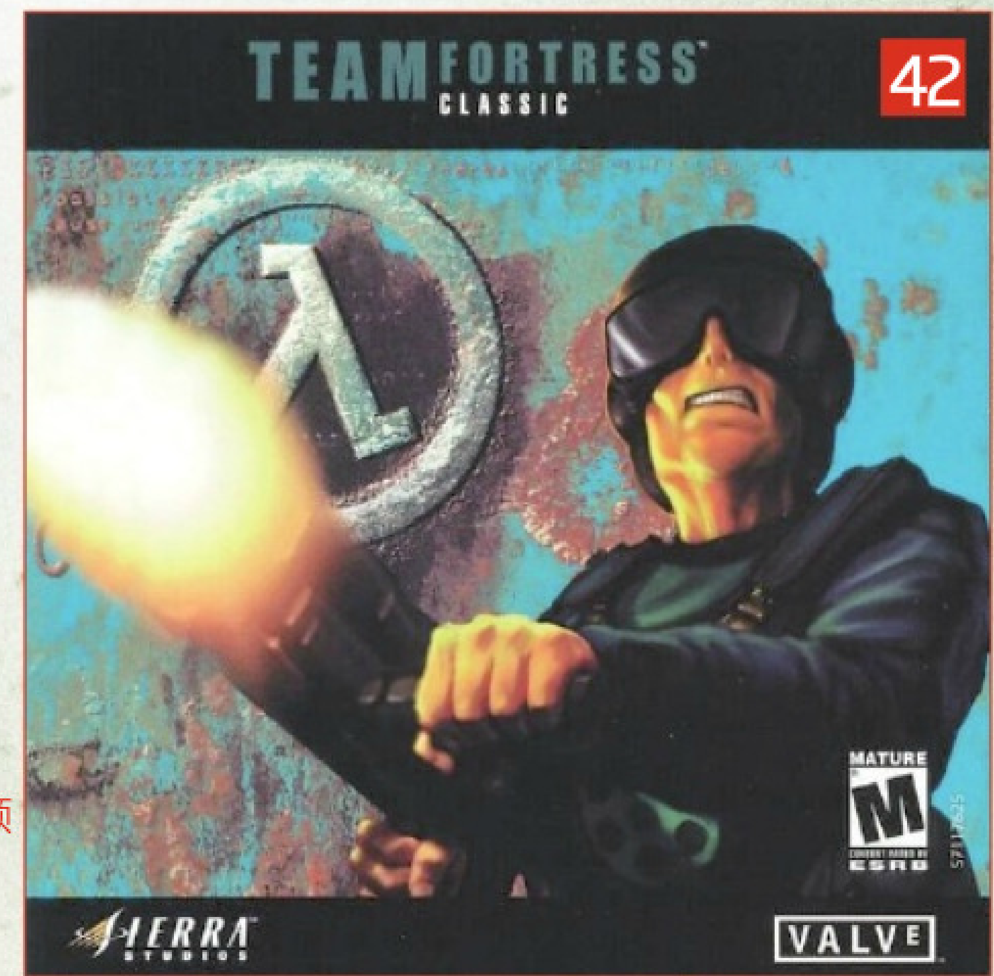
覆盖更广 速度更快 资费优惠 接入便捷

随e行,我的随身互联网



移动改变生活







42.《军团要塞经典版》让Valve在联机领域有了一席之地
43.游戏的画面比原版加强不少

神之锤Ⅲ》那般丰富，但Epic官方已经提供了足够多的选择，基准变化（Mutator）让玩家可以根据自己的口味简单方便地调整游戏模式，如纯狙击、纯火箭、低重力、一枪毙命等变化，这些选项是可以互相叠加的。

虽然笔者一再强调，《虚幻竞技场》的节奏较慢，但这只是与《雷神之锤Ⅲ》的对比，本作的速度相较其他FPS依然快得惊人。追求刺激的玩家还可以自行调整游戏运行的速度、武器的伤害和跳跃的高度，在这3项都调至极限的情况下，只要用户的PC性能跟得上，游戏的节奏就能达到比《雷神之锤Ⅲ》还快出数倍的可怕境界。《虚幻竞技场》率先支持S3TC压缩技术，带有这一特性的显卡可以安装官方发布的高清贴图包，贴图分辨率最高达4096×4096，比《虚幻竞技场2004》还要清晰，可谓超越时代的震撼效果。

《雷神之锤Ⅲ》的特效更炫目、节奏更爽快、地图更严谨，而《虚幻竞技场》则有更丰富的关卡、更漂亮的美工和更出色的音乐，这是一次火星撞地球式的巅峰对决，也是一场没有败者的战争，id和Epic都在商业和荣誉两方面取得了巨大的成功。在1999年各大媒体的评选中，“年度游戏”这项殊荣不是颁给《雷神之锤Ⅲ》，就是颁给《虚幻竞技场》。直到今天，依然有很多玩家认为，这两部绝世经典是最过瘾的对战类FPS。

然而，从这两部作品开始，古典流FPS不再是人人都能玩得转的娱乐，游戏成倍强化了个人的能力，无限放大了玩家与玩家在水平上的差距，游戏时间100个小时的玩家可以轻松把只玩了10小时的对手刷成负分，玩了500个小时的玩家又能轻松把100个小时的玩家打得毫无还手之力。并不是每一个人都想成为职业选手，游戏的初衷是娱乐，上手难度如此之高的作品，很难吸引新用户。古典流FPS的素质在1999年被推上空前绝后的巅峰，随后便遭遇了盛极而衰的命运。

1999年的《军团要塞经典版》也是一代杰作。作为初代《雷神之锤》最早最著名的MOD，《军团要塞》自1998年夏天之后就停止了更新，以罗宾·沃克为首的天才设计者自然不甘心一辈子发布免费MOD，他们一直在寻求商业化的机会，出乎意料的是，最终聘用他们的公司并非id，而是Valve Software。

迈克尔·亚布拉什曾经在微软当过程序员，他在1995年来到id公司，帮助卡马克编写了初代《雷神之锤》的软件加速模式，对3D引擎造诣极深。看到亚布拉什的成功，同为前微软程序员的盖布·纽维尔选择了辞职，成立属于自己的公司Valve。在亚布拉什的帮助下，Valve从id那里购买了《雷神之锤》的技术授权，并将其改装为Goldsrc引擎，于1998年推出《半衰期》。作为脚本化FPS的先驱，《半衰期》的经典程度毋庸置疑，但这部游戏的多人模式却很单调。Valve向罗宾·沃克的团队伸出了橄榄枝，给了他们工作岗位，由于Goldsrc改装自《雷神之锤》引擎，罗宾·沃克等人很快就熟悉了程序环境。Valve聘请他们的主要目的是打造续作《军团要塞2》，但在此之前，他们希望推出一款复刻之作，这就是《军团要塞经典版》的来源。本作并没有做出翻天覆地的变化，只是增加了新的武器与地图，它只能算作“《军团要塞1.5》”。尽管如此，继承自原作的超强可玩性和深度，依然受到了玩家的热烈追捧。

Valve对id造成的打击可不止一款《军团要塞》。《半衰期》和其诸多MOD在单机和联机两个方面双管齐下，革掉了古典流FPS的命。以今天的眼光来看，《半衰期》是一部很老的作品，玩家需要往返于场景中寻找开门的钥匙等道具，现在的FPS很少这么做。但对比《雷神之锤》等更古老的游戏，《半衰期》显然是一部革新之作。在卡马克和罗梅罗的眼中，关卡是完全为战斗服务的，我设计一个房间，是为了往里面扔几只强力的怪物。而《半衰期》第一章的场景完全没有战斗，玩家要做的就是聆听对话，推动剧情，这在当年是很异色的设计思路。从《半衰期》开始，FPS越来越注重脚本式的电影化体验，战斗不再是唯一的乐趣。在《雷神之锤》和《虚幻》的节奏越来越快的1999年，《反恐精英》这部《半衰期》的MOD让那些倾向于现实化战斗的玩家找到了归宿。在最初的版本中，《反恐精英》也是一款十分夸张的游戏，虽然没有让玩家上天入地的火箭炮，但兔子跳依然被保留了下来。但随着后续补丁的逐渐推送，Valve削弱了角色的机动性，从1.4版开始，跳跃状态下的射击精度失去了保障，玩家在战场上相遇后的第一反应不再是跳，而是站在地面上直接开枪，这颠覆了《雷神之锤》开创的科幻派飞天对射风格，变得更加真实，较慢的节奏使其获得了更广泛的群众基础，《反恐精英》火暴之时，便是古典流的衰落之日（关于《反恐精英》的历史发展，可以参看2012年10月中的专题）。

屡败屡战 / 2000-2005

2000年是《反恐精英》逐渐升温的一年，id和Epic忙于《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》的后续支持，古典流FPS在这一年没有推出什么让人激动的新作。直到2001年春，《英雄萨姆》的登场才给了玩家眼前一亮的感觉。

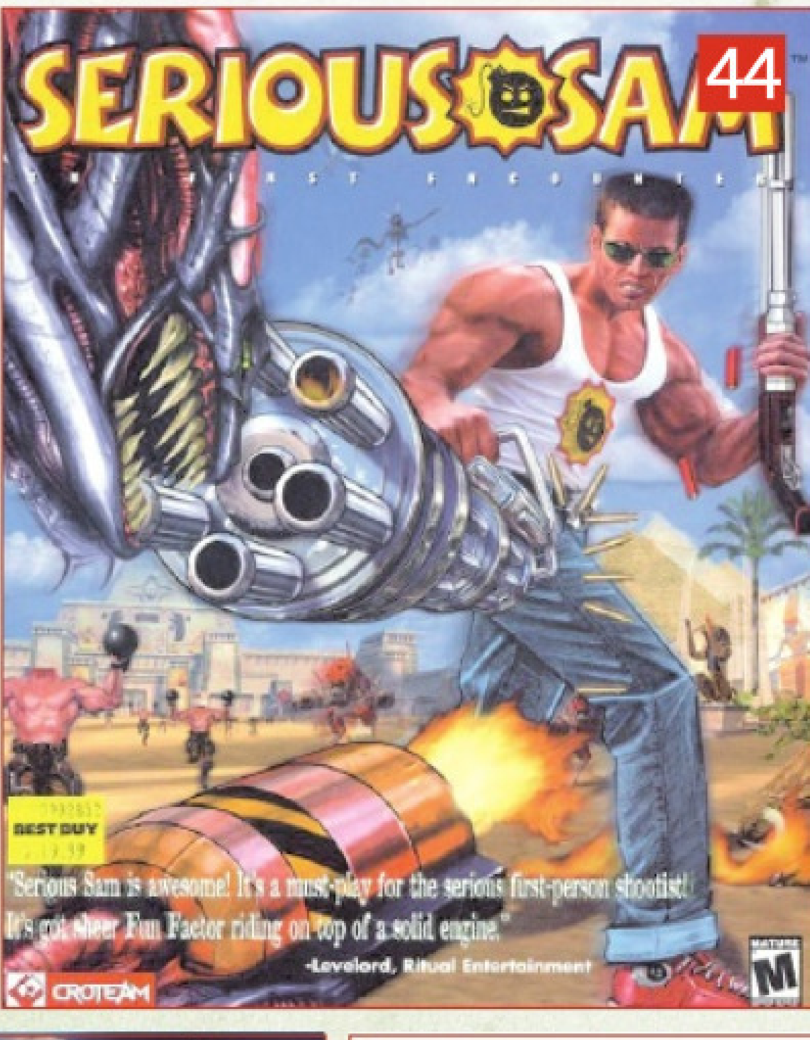
来自克罗地亚的Croteam成立于1993年，他们推出的前三部产品都是足球游戏，进入21世纪，这个对FPS毫无经验的公司却制作出《英雄萨姆》，令人惊叹。游戏的标题“Serious Sam”直译成中文的意思是“严肃的萨姆”，这个名字带有浓重的调侃味道，看到那些不长脑袋手举炸弹尖叫着冲过来的敌人，谁都知道这款游戏一点都不“严肃”，制作组追求的就是这种冷幽默效果。

游戏使用自主研发的Serious引擎，优化极强，用主流的TNT 2显卡就能流畅运算出广阔的荒野场景和几十名敌人同屏的壮观场面。制作组提供了丰富的武器和数不清的怪物，让玩家尽兴杀个痛快。然而，在大呼过瘾之余，游戏又似乎缺了点什么。《英雄萨姆》这个系列的节奏感一直很成问题，从头到尾像割草机一样肆意屠杀敌军，在一开始或许能让人酣畅淋漓，用不了多久，疲劳感和重复感就会涌上心头。节奏感的缺失就是技术强劲的《英雄萨姆》在多年来始终未能成为一线品牌的真正原因。

系列的第一作“首次出击”发售一年后，Croteam又推出了“二次出击”，这部游戏被很多人当作《英雄萨姆2》，在官方主页上，这其实是1代的一部资料片。不过2005年的正统续作《英雄萨姆2》实在太烂，玩过的人也不多，“二次出击”的可玩性反而高得多，这个错误的叫法在国内也就这么沿用了下来。

时隔3年，《星际围攻——部落》的续作《部落2》如期而至。2代的地图面积扩大了8倍，载具和武器都更加丰富。游戏的画面依然不够细腻，但广阔的关卡、自由的玩法和出色的优化让这一切物有所值，最高128人的史诗级战斗让今天的巷战FPS看起来如同过家家一样可笑。然而，这样一部超越时代的巨作，依然没有取得商业上的成功。节奏太快、难度太高是整个系列的共有特点，普通玩家玩不转也就罢了，本作在古典流爱好者群体中的推广同样不利。

《部落2》从未入选过CPL等著名赛事，专业选手尚且不知本作的乐趣，游戏在普通玩家群中的知名度自然就更低了。《部落2》推广不利，显然要怪罪于发行商雪乐山，母公司维万迪集团在当时已经陷入一片混乱，他们责令雪乐山解散旗下的多个小组，希望以此止住亏损。雪乐山旗下的开发商大都处于盈利状态，亏损的其实是母公司维万迪自己，这就像一个胸部中弹的人想要通过砍掉四肢来止血一样可笑。《部落2》发售半年后，Dynamix就被雪乐山关闭了。3年后的续作《部落——复仇》交给了以《系统震撼》闻名的Irrational Games。“部落”的前两作没有战役模式，只

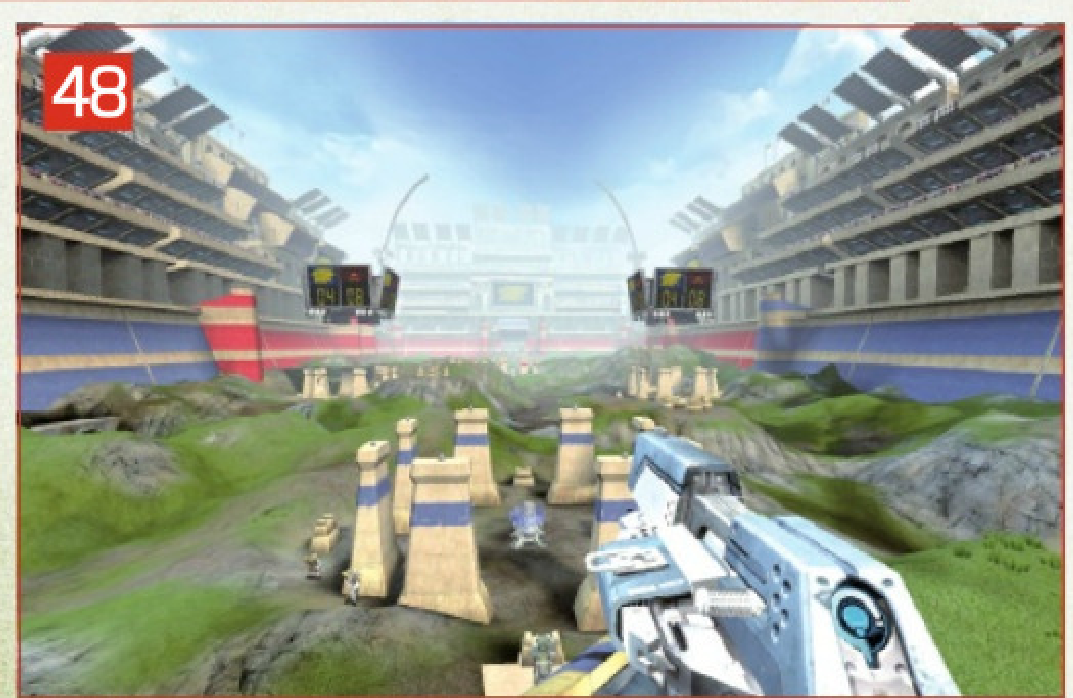




44.《英雄萨姆》是一部向老经典致敬的作品
45.《英雄萨姆》的同屏人数相当夸张
46.《部落2》再次成为曲高和寡的代表
47.《部落——复仇》也没能挽救系列的命运
48.《部落——复仇》的画面还算不错













49.《光环》是主机FPS的代表
50.科幻味道十足的载具是“光环”系列的一大特色
51.《虚幻竞技场2003》并没能获得玩家的认同
52.《重返德军总部》是一部守成之作
53.《虚幻Ⅱ——觉醒》流于庸俗





提供了简单的教学关，“复仇”引入了一个有完整剧情的单人战役，让不熟悉这个系列的新手也能一步步通过训练掌握各类技巧。

制作组的初衷并没有错，可惜维万迪集团在2004年处于动荡期，游戏还没发售，雪乐山就倒闭了，让“复仇”成为了一部赶工之作，多人模式的Bug层出不穷，丢掉了系列的立足之本，光做出一个单人战役又有什么用？维万迪几乎没有给本作打广告，游戏的发售日又与《半衰期2》处于同一时期，下场可想而知。“复仇”的单人模式有不少AI刁钻的敌人，但多人模式居然不能添加BOT，让人匪夷所思，找不到服务器也就罢了，玩家想要自娱自乐都没戏，本作的仓促可见一斑。《部落》死了，但它的灵魂流传了下来，以大卫·格里高森为代表的一批员工来到SOE（索尼在线娱乐，著名网游《无尽的任务》的运营商），于2003年推出《行星边际》。Dynamix的首席设计师斯科特·杨布拉德在近年成为了Red 5的员工，开发网游《火爆》。至于爷爷级的《部落2》，虽然维万迪已经于2008年彻底关闭了官方服务器，但社区通过补丁的方式延续了游戏的生命，直到今天，我们还能在网络上找到《部落2》的服务器，这样一款命运坎坷的游戏，其生命力之顽强却令人惊叹。

PC上的《部落2》叫好不叫座，同一年诞生于Xbox的《光环》却大卖特卖，令人感叹。在《光环》发售之初，《雷神之锤Ⅲ》的爱好者并没有把它归类为古典流FPS。虽然对战中依然需要抢夺地图中的强力武器，但游戏中并没有回复护盾的道具，护盾值是随时间自动恢复的，这在10年前颇为异类。作为古典流核心的火箭炮在《光环》中也遭到了修改，飞行速度慢，换弹时间长，弹夹小（2发），总装弹量小（4发），难有作为，唱主轴的武器变成了各类冲锋枪和手枪。

因为手柄的按键比键盘少得多，《光环》就将枪械的可携带数量限定为两把，这个设定已经成为今天FPS的标准。本作虽然保留了手雷跳等特殊技巧，但其实用性遭到了很大削弱。“光环”系列的联机比较强调近战，这也是它与《雷神之锤》和《虚幻竞技场》的不同之处，为了照顾网络不畅的用户，从3代开始，Bungie还特意对近战判定做出了妥协，两位血量较低的选手用近战互相攻击，会遭遇同归于尽的结局，这种情况在PC游戏中很难见到，后者会根据ping的快慢判定出招在先的人获得胜利。

平心而论，虽然《光环》的节奏较慢，但它依然注重技巧性，如何在单位时间内施展出有效行动击败对手，是一门很深的学问。但在Bungie单飞后，这一系列交给了微软的343工作室，《光环4》把疾跑作为每名选手的标配，解锁项目越来越多，甚至加入了空投道具的连杀奖励，地图上的第一批强力武器也在一开始就以非常明显的标志显示在屏幕上，后面刷出来的枪械则完全随机，懒得背地图的玩家就此解脱了……2012年发售的《光环4》在骨子里已经跟“使命召唤”没什么区别了。4代虽然销量傲人，但已经失去特色，照着这条路子走下去，5代很可能会泯然众人矣。

在《光环》发售的同一个月，id推出了《重返德军总部》，画面不错，玩法却非常复古，依然是在迷宫中杀光纳粹、寻找宝物，与当年的《德军总部3D》区别不大。这是一部纪念意义远大于实际意义的游戏，id的主力在忙活遥遥无期的《毁灭战士3》，无暇分身，本作的开发外包给了Gray Matter，该公司就是《使命召唤——黑色行动》制作组Treyarch的前身。

相比id的磨磨蹭蹭，Epic的效率就高多了，2002年秋，《虚幻竞技场2003》作为虚幻引擎2的首批游戏登场，轻松成为这一年的画面王者和显卡杀手，但玩家需要的不只

是画面。本作将前代的闪避大幅强化，加入了二段跳、闪避跳、蹬墙跳等新技巧，操作繁琐，玩家褒贬不一。游戏空有华丽的画面，内容却不如前作丰富，不但地图变少了，大受欢迎的突袭模式也消失了。从标题的命名方式和推出时间来看，Epic原本对这一作抱有很大期望，希望《虚幻竞技场》能像FIFA等体育游戏那样一年一作，常玩常新，但2003版的滑铁卢让这一美好愿望成为了泡影。虽然Epic日后推出了《虚幻竞技场2004》，补上了更多的武器、地图以及前作缺乏的突袭模式，但这已经是亡羊补牢之举，没能挽回失去的人气。况且2004版的卖点在于新增的大规模载具战，网络上打步兵战的人越来越少，丧失了系列的特色。

外包的《虚幻2——觉醒》也饱受批判，游戏加入了多名NPC角色，无线电时刻在玩家的耳边唠叨个没完，过场剧情又臭又长，前作那种不靠一句台词营造氛围的高超功力在游戏中荡然无存，《虚幻2》再次沦为金玉其外、败絮其中的产品。Epic自己似乎也找不到正统“虚幻”系列的发展方向，《虚幻3》从未公布，《虚幻4》就更不可能存在了。虽然官方没有发布任何悼词，但“虚幻”的正统续作早已名存实亡。唯一值得玩家欣喜的是，虚幻引擎2的地图编辑器有了很大进步，给MOD作者提供了便利。俯视点射击游戏《异形重生》（Alien Swarm），以苏德战场为主题的二战杰作《红色管弦乐》（Red Orchestra）与合作对抗僵尸的恐怖游戏《杀戮间》（Killing Floor）最初都是《虚幻竞技场2004》的MOD。

更可怕的灾难还在后面，约翰·卡马克偏执地认为，最尖端的技术永远掌握在少数人手中，他一直没有扩大id的公司规模，员工依然只有30多人，这么小的团队在上世纪90年代做个游戏还不成问题，但在21世纪，想要靠这点人马一边研发新引擎，一边制作游戏内容，完全是痴人说梦。

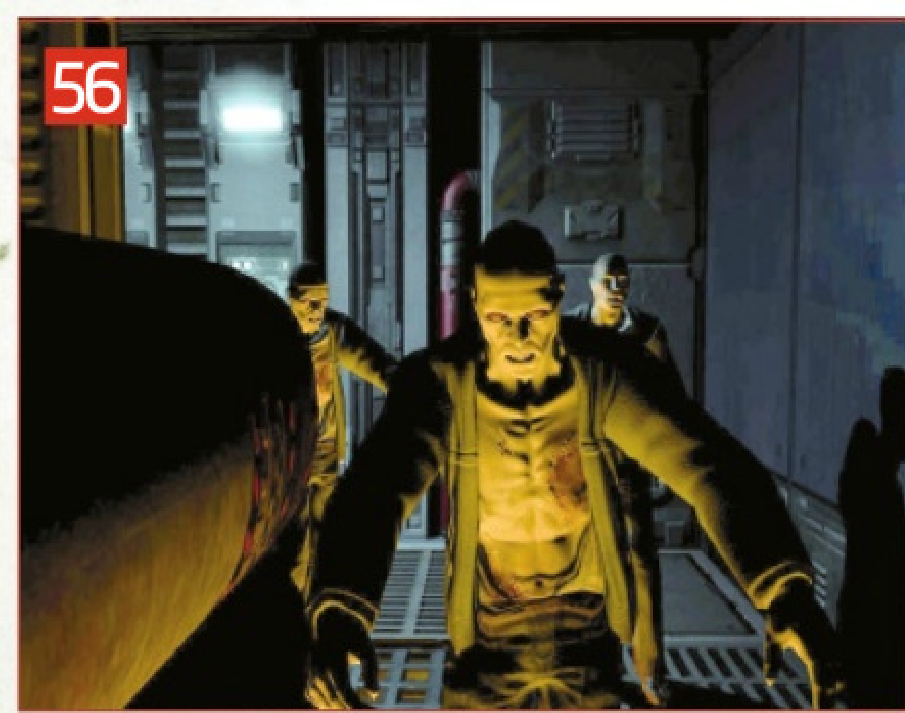
《毁灭战士3》的实际画面最早公布于2001年，卡马克对于自己发明的半透明阴影贴图并不满意，他希望引入严谨的数学运算。《毁灭战士3》的影子不再是预先烘培好的贴图，而是根据物理轮廓和光源位置实时演算的严谨产物，这种名为体积阴影的技术被视为新一代引擎id Tech 4的制胜法宝。卡马克的失败在于，他把全部鸡蛋都放在了同一个篮子里，id Tech 4引擎完全围绕体积阴影而生，画面晦暗、场景狭小，通用性差。虚幻引擎2同样支持体积阴影，又比id Tech 4全面得多，2002年发售的《分裂细胞》就有媲美《毁灭战士3》的画面表现。

如果卡马克能多招一些员工，或将关卡外包给其他公司，《毁灭战士3》的开发会快得多。可惜，他就这样带着30号人继续混下去，每当记者问他，游戏什么时候能发售，他便回答“做好了自然就发售了”——这句话成为了日后所有跳票王的惯用台词。id的员工不可谓不努力，但他们毕竟只有30号人，想开发这么复杂的游戏实在吃力，《毁灭战士3》的引擎部分早在2002年末就基本完成了，卡马克的团队将之后的2年时间完全耗在了关卡制作上。在这段漫长的时间内，其他采用同类技术的游戏已经让玩家过足了眼瘾，对id再无期待。待本作发售后，它的画面已经不像初公布时那样鹤立鸡群。兵贵神速，卡马克的偏执浪费了太多的时间优势，最终葬送了《毁灭战士3》的前途。

场景狭小，是所有使用体积阴影技术游戏的顽疾，限于硬件机能，在画面容纳大量动态光影运算的情况下，制作组不能搭建过于庞大的室外关卡，否则游戏的帧数会下降













54.大量的体积阴影运算对显卡造成了负担
55.《毁灭战士3》的影响力大不如前
56.《毁灭战士3》的光影逼真但场景狭小
57.《雷神之锤4》风光不再
58.《雷神之锤4》武器的造型比较平庸
59.《邪恶复苏》被指责抄袭《半衰期2》













60.《恐惧杀手》是一匹来自波兰的黑马
61.关卡充满了超现实主义的表现手法
62.《恐惧杀手》的场景极具艺术气息
63.轰杀一切的恶魔变身
64.高达百米的巨型Boss
65.《恐惧杀手》中创意十足的黑塔罗牌

到令玩家无法忍受的程度。当时的图像引擎也无法实现环境光照的运算，有光源直射的地方灯火通明，缺乏直射的场景便漆黑一片，这一切都与现实情况不符，游戏的舞台就被迫缩小在了一个个狭小而黑暗的室内房间之中。《毁灭战士3》将系列基调从高速火爆的射击杀戮变为慢节奏的恐怖游戏，玩家在举起手电筒探索时无法开枪射击，射击时又无法开启手电，通过极度黑暗的画面和复杂的室内迷宫来烘托恐惧感。如果说《雷神之锤Ⅲ》是快到极致，那么《毁灭战士3》就慢到极致，如此唐突的改变，实在让人无法接受。

一直叫嚣"FPS不需要剧情"的卡马克，在本作中也被迫找来专业编剧撰写台词，《毁灭战士3》在剧情上是1代的复刻版，以更写实的角度刻画了UAC火星基地的那场事故。问题是，《毁灭战士》的剧情无法与《半衰期》相提并论，没有谁真的在乎这些地狱恶鬼是怎么来到人间的，这本身就是一个无厘头式的问题，我们只要抄起各类武器把他们干掉就行了，id显然走了歪路。

制作组还在人机交互上颇下了一番工夫，游戏中，主角可以用鼠标直接点击终端上的按钮，无需多余的菜单，但打通了整个游戏，玩家也没发现这项设计有什么用武之地。很显然，卡马克食言了，他希望《毁灭战士3》能融入更多的AVG和RPG要素，但最终结果却是两面不讨好。一样是黑暗的画面，一样是狭隘的场景，同年发售的《星际传奇》就完美融合了多样化的玩法，不论画面还是游戏性都比《毁灭战士3》强出一大截，让id无地自容。游戏的本篇发售后，制作组似乎也懂得了不能闭门造车的道理，资料片《邪恶复苏》居然加入了《半衰期2》的重力枪，让人咋舌。

2005年，由Raven代工的《雷神之锤4》也不尽如人意，关卡再无古典流的特色，成为了"使命召唤"的翻版，武器和剧情设定回归2代，气势锐减。跟3代那把格林机枪斗气四溢的霸气造型相比，4代的机枪就是一把40发弹夹、带光学瞄准镜的普通步枪罢了，还好多人模式不用换弹夹，否则不知道多少玩家会为此而抓狂。本作再次暴露了id Tech 4不擅长处理大场景的致命缺陷，游戏中虽然出现了战壕等室外地图，但场景光源的处理与《毁灭战士3》那些阴森森的小屋子没有区别，白天与黑夜看上去都一个样。好在这次终于可以在枪下面挂手电了，战斗的节奏也快了不少，捏着鼻子强忍，还是能勉强把游戏打下去的。

"毁灭战士"、"雷神之锤"、"虚幻"这三大顶梁柱全部陨落了，"部落"和"英雄萨姆"等二线品牌也遭遇惨败，古典流FPS进入了黑暗时代。然而，即使在这段黑暗中，玩家也能见到一丝光明。2004年，由波兰公司People Can Fly开发的《恐惧杀手》堪称古典流在单人领域的终极之作，重新点燃了老派FPS爱好者的热情。游戏共有34关，每一关登场的恶魔均有所不同，敌人种类达到了恐怖的75种。这75种敌人也并非同一种魔鬼换个颜色那么简单，每一种敌人都有不同的造型和攻击方式，常玩常新的制作思路保障了玩家的新鲜感。全灭一个区域的敌人后，屏幕会出现指南针提示下一个检查点的方向，根治了迷路现象。

虽然游戏方式精炼刺激，但《恐惧杀手》并不是一部简单粗暴的作品。本作继承了《德军总部3D》开创的隐藏点设计，地图并非单线制，一路跟着指南针走的玩家可以用最快的速度通关，但只要你稍加留意便能发现很多隐藏地

PC FPS游戏进化史 这是属于你我的第二世界

冥古时期

重大事件

一切终有开始

代表引擎

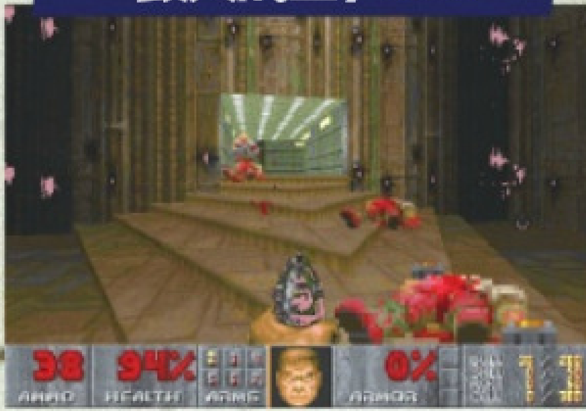
id Tech 0

德军总部3D / 1991



史上第一款真正意义上的FPS，伪3D游戏的开创者

毁灭战士 / 1994



伪3D游戏的成熟期代表作

毁灭公爵3D / 1996



极高的互动性，造就了伪3D游戏最后的辉煌

中古时期

重大事件

多人对战在那个近乎原始的网络时代火爆得让人匪夷所思

代表引擎

id Tech 1
id Tech 2
id Tech 3
Unreal Engine
GoldSrc

雷神之锤 / 1996



史上首款真3D游戏，其中应用的诸多技术和理念沿袭至今

半衰期 / 1998



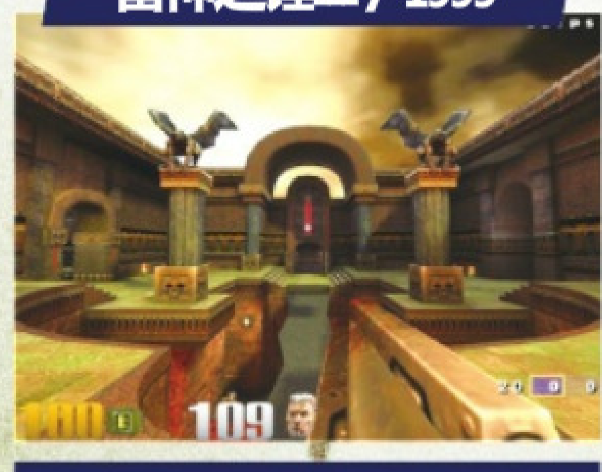
Valve利用GoldSrc引擎缔造了FPS史上革命性的神作

雷神之锤II / 1998



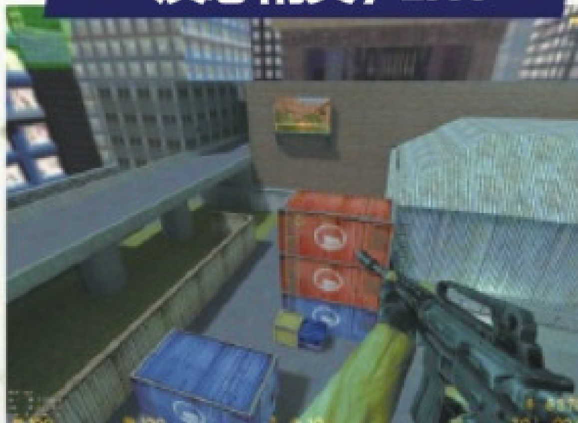
伟大作品的给力续作，对前作的影响是颠覆性的

雷神之锤III / 1999



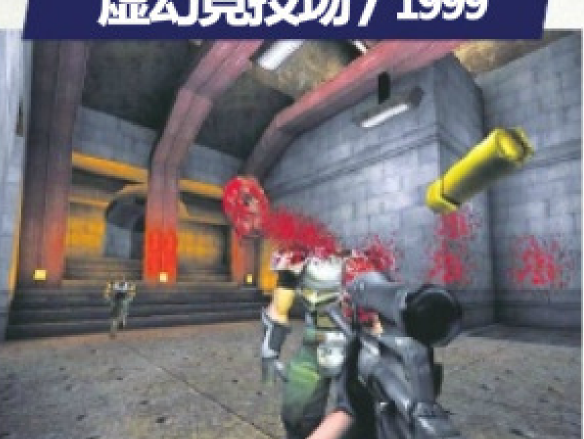
这款作品是现代FPS对战文化的开创者，对战模式曾经火爆全球

反恐精英 / 1999



MOD社区文化的伟大结晶，电子竞技的不朽神话

虚幻竞技场 / 1999



32位色和图形化编辑器的引入展现出了前所未见的画面表现力

古代总结 这个世界，没有阳光、雨露、土壤、天空，只有0和1，以及人类无穷的智慧力量。谁不惊讶于这个世界的演化之迅速？从二维到三维，这个世界仅用了5年时间。正如历史上的寒武纪生命大爆发一样，这个世界早已在冥古的过去，就为将来做好了一切准备。

近代时期

重大事件

DirectX全面统一江湖，作品的标准流程和开发难度大大降低

代表引擎

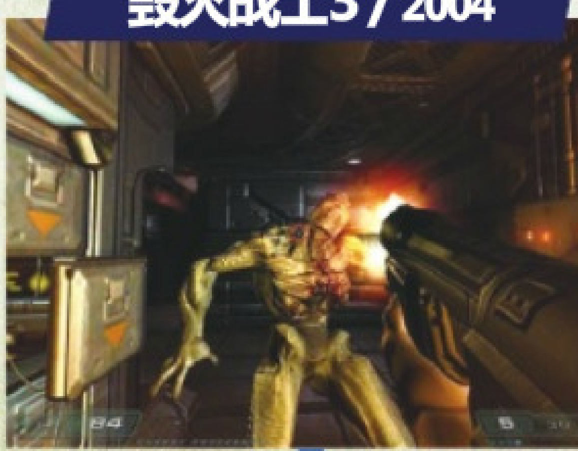
Source
Unreal Engine 3
CryEngine 2
id Tech 4

使命召唤 / 2003



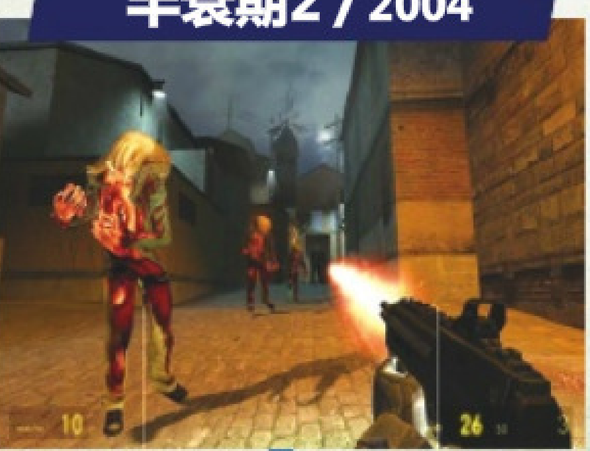
由id Tech 3改造而来的IW Engine打造的现代派FPS开山之作

毁灭战士3 / 2004



为体积阴影而生，打造出了极为真实的光影效果

半衰期2 / 2004



VGA评选的21世纪头10年最伟大游戏，没有之一

现代时期

重大事件

DirectX 10的出现，让这个世界从蒸汽时代一夜进入了航天时代，我们终于有点不敢相信自己的眼睛了

代表引擎

Source 2011
Unreal Engine 3.9
CryEngine 3
寒霜2

未来…… 世间万物，唯有进步才是永恒。这个世界将会伴随我们，进化的更炫目、更逼真、更震撼！让我们拭目以待！

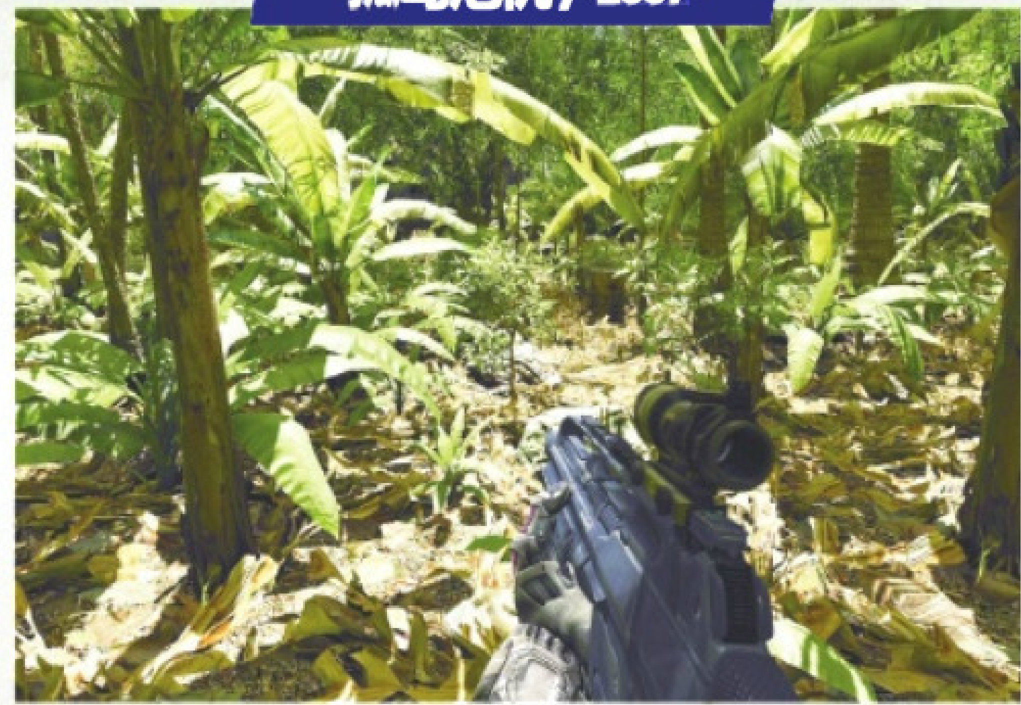
全球攻势 / 2012

Source引擎经过数代大幅度升级以后，在本作中又一次震撼了我们，这是本世代最好的预渲染游戏，没有之一

黑色行动II / 2012

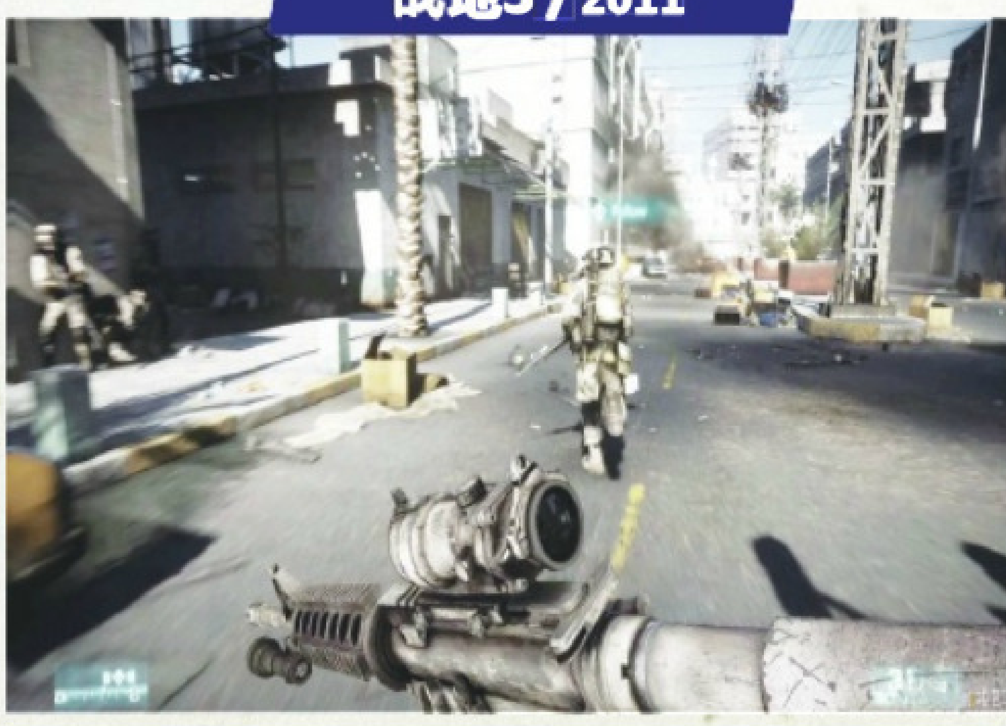
大红大紫的“使命召唤”系列，画面乍看似乎也是精美异常！但当你得知它的核心代码居然来自中古时期的id Tech 3引擎时，会不会肃然起敬呢？

孤岛危机 / 2007



本作的地位无需多说，它让世人第一次见识到了，什么才叫“照片级”的画面

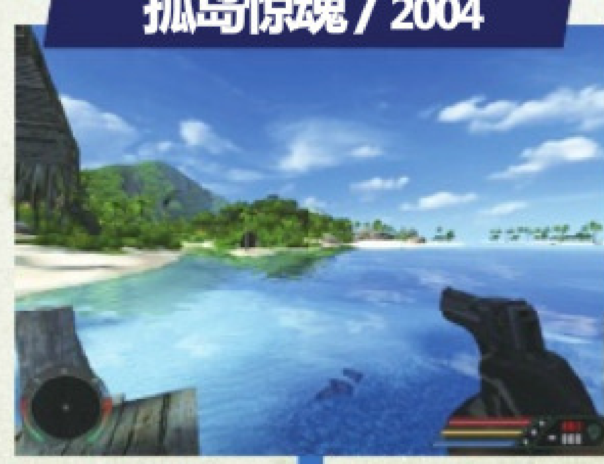
战地3 / 2011



场面宏大，设定逼真，这就是寒霜2引擎带给我们的全新《战地3》，本作也是目前最火爆的多人游戏之一

现代总结 得益于DirectX的发展壮大，天才的程序员们终于有了一个规范化和标准化的开发API，他们的大脑从繁琐的编程中解放出来，终于可以没日没夜地天马行空。所以，2003～2007年间涌现了比古生代多数百倍的FPS游戏，都是个顶个的优秀，这让这个世界一下子变得热闹起来。

孤岛惊魂 / 2004



本作引入了动态光遮罩等技术，其先进程度至今无人超越

失落的海岸线 / 2005



Source引擎大幅升级的技术演示游戏，HDR和水面的表现让人震撼

虚幻竞技场3 / 2007



UE3引擎的首发游戏之一，为本世代游戏画面树立了标杆

生化震撼 / 2007



UE2.5打造出了不亚于UE3的惊艳画面，发售之后好评如潮

点内囤积的弹药和金钱。制作组还设计了独具匠心的黑塔罗牌系统，玩家满足关卡的限定条件后便能解锁一张塔罗牌。千奇百怪的超能力令人大开眼界，卡片的解锁条件也是五花八门，从“不受伤过关”到“只用初始武器过关”再到“发现所有隐藏地点过关”。集齐34张塔罗牌需要的不仅是扎实的操作能力，还有清晰的过关思路。解锁塔罗牌后，玩家还需要消费金钱才能将卡片装备到身上，这迫使玩家必须对关卡内隐藏的财宝多留个心眼。游戏为单人模式设定了4种难度，默认的普通难度是无法玩到全部34关的，若想集齐所有塔罗牌，玩家必须进行多周目游戏。最高难度不但能解锁更有趣的关卡和更强力的塔罗牌，还能看到本作的隐藏结局。

《恐惧杀手》将约翰·罗梅罗开创的古典流风格发挥到了极致，同为横扫千军万马的“无双”式作品，《恐惧杀手》的节奏感要比《英雄萨姆》强得多，刷兵点在哪里，刷出的敌人是什么种类，数量有多少，都是经过细心设计，战斗爽快感十足，又不会让人产生审美疲劳，松弛有度。武器继承了“虚幻”系列一枪两用的特色，每一把枪械都有两种攻击模式，弹药独立，能力互补，同时使用还能形成简单的连续技。

游戏的剧情类似著名漫画《地狱神探》（基努·里维斯在2005年出演的电影《康斯坦丁》就是基于这部漫画改编），主角丹尼尔·盖纳是一位接受天堂委托，狩猎魔鬼的恶魔杀手，游戏的世界观并非黑白分明，地狱的魔头凶神恶煞，但天堂的阴谋家也绝非善类，玩家需要用自己的手在死后世界杀出一条血路，寻找答案。游戏带有浓郁的中世纪色彩，步枪发射的不是子弹，而是驱魔用的木桩，每一关全灭敌人后，背景中会出现无数人语低声吟唱“耶和华”，过关的出口则是一颗闪烁着光芒的五芒星，实在是一款邪恶到让人无法拒绝的游戏。

《恐惧杀手》的死后世界并非《毁灭战士》中晦暗丑陋的狰狞魔窟，而是想像力十足、瑰丽壮观的梦境历险。装饰华丽却不见观众的大型剧院，高楼林立又空旷凄惨的废弃工厂，灯火通明而空无一人的地铁车站……在《恐惧杀手》的炼狱里，走上杳无人烟的街头，尽管周围没有硝烟，没有尸体，但每一位玩家都已经嗅到了死亡的味道。虽然城市的高楼大厦还在，马路街道还在，但是秩序的载体——人，已经不复存在，迎接主角的只有杀戮不尽的妖魔鬼怪，这才是最令人绝望的末日。同为意识流游戏，《恐惧杀手》并不需要像《寂静岭》那样逼迫玩家读取大量考据文章才能理解游戏中的恐怖，它的恐怖完全建立在玩家的本能之上。当主角一人游走于荒废的城市中，面对着赫然杀出的恶魔军团，所有的玩家都会不由自主地死命扣住扳机，向眼前的凶神恶煞拼命倾泻火力，直到最后一个敌人倒下，才能获得片刻的安宁。制作组并没有在关卡中穿插任何脚本演出，便是为了追求这种本能反应式的体验。比起id那部不伦不类的《毁灭战士3》，波兰人的《恐惧杀手》显然更理解“毁灭战士”系列的精髓所在。

People Can Fly的胃口很大，《恐惧杀手》不但综合了“毁灭战士”“雷神之锤”“虚幻”这三大豪门的所有长处，还向各类动作游戏取了不少经，区域化关卡和半封闭战场的设计与《鬼泣》颇为相似，游戏还加入了类似《鬼武者》的吸魂与变身系统，敌人尸体消失后会出现回复HP的灵魂，吸收66点灵魂即可发动恶魔变身，超强的攻击力可以秒杀一切牛鬼蛇神。本作的Boss战也颇讲究技巧，那些身高百米的巨型魔头在开战时都处于刀枪不入的状态，对付这些拥有邪恶庇护的地狱将军，无脑倾泻火力只是浪费弹药，只有仔细考虑场景中给出的暗示，利用各种巧妙的方式破掉敌人的防御，才能反败为胜。《恐惧杀手》的联机对战只是单纯模仿《雷神之锤Ⅲ》，缺乏新意，但完美的单人关卡足以让玩家为之拜服。《恐惧杀手》并非古典流FPS历史的结束，笔者将其称为终极之作，是因为它的战役模式达到了空前绝后的高度，在此之后，没有哪一部游戏的单人部分能够与《恐惧杀手》相提并论。People Can Fly集百家之大长，为玩家献上的这场饕餮盛宴，值得每一个人去细心品味。

重获新生 / 2006-2012

在DirectX 9时代，Epic开发引擎的速度相当之快，2004年春，《毁灭战士3》尚未发售之际，蒂姆·斯威尼就公布了虚幻引擎3的实际截图。当时Epic内部有两个同时开发的次世代项目，一个是越肩射击的TPS新作《战争机



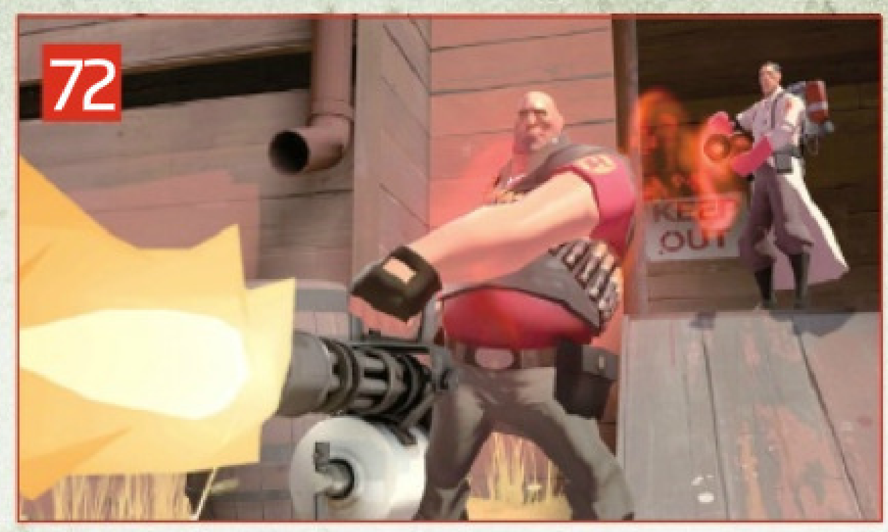


66.《虚幻竞技场Ⅲ》的销量惨淡
67.《虚幻竞技场Ⅲ》里面强化了载具战的部分













68.《军团要塞2》原计划采用写实风格
69.《军团要塞2》成了卡通化游戏
70.常玩常新是《军团要塞2》的特色
71.火箭跳等技巧依然得到了保留
72.《军团要塞2》依然强调团队合作
73.《德军总部——深入敌后》是id第一部免费运营的游戏
74.《Quake Live》让经典重获新生
75.《Quake Live》的画面和系统都与3代很接近

器》，另一个就是《虚幻竞技场2004》的续作《虚幻竞技场Ⅲ》。在微软的大力推广下，《战争机器》的销量突破500万，《虚幻竞技场Ⅲ》却因为找错了东家而无人问津。发行商Midway在当时已经陷入严重亏损，几乎没有给游戏打出任何广告，《虚幻竞技场Ⅲ》作为横跨三大机种的全平台游戏，销量合计勉强突破100万。游戏强化了作为前作主要卖点的载具战，使其更具策略性，但在细节上，本作难以令人满意，完全是为了赶在年末发售而草草出炉的半成品。状态栏过于简陋，也没有给玩家留出可以更改的选项；为了照顾主机版的执行效率，游戏的原生代码不再保留对MOD的支持；最糟糕的是，自建服务器的服务端Bug成堆，缺乏管理工具，服主连基本的管理员命令都无法正常运行，这样的游戏怎么可能在PC上火的起来？虽然Epic在3个月后推送的2.0补丁修正了一些问题，但已经错失最佳良机。

《军团要塞》自1999年推出“经典版”后，在长达7年的时间里都没有官方续作面世。在罗宾·沃克的原定计划中，《军团要塞2》采用类似《反恐精英》的画面风格和现实基调，这一版本在1999年的E3大会中参展，获得了包括“最佳在线游戏”以内的3项大奖。然而，E3结束后，这款游戏却淡出了公众视野，就此消失多年，一度被评为与《永远的毁灭公爵》并列的物件。在漫长的真空期中，社区通过MOD的形式制作了《雷神之锤Ⅲ》和《重返德军总部》版本的《军团要塞》，素质出色，但毕竟不是官方版，影响力有限。2004年的《半衰期2》让大家见识到了起源引擎的威力，Valve在随后推出《反恐精英——起源》和《胜利之日——起源》，却唯独不见《军团要塞2》的身影。玩家坐不住了，他们用起源引擎打造了MOD《要塞永恒》，希望能代替年老力衰的“经典版”，谁知在2006年，Valve公布了著名的五合一套装《橙盒》，其中就含有《军团要塞2》。更让人吃惊的是，2代完全抛弃了之前的写实画风，变成了一款卡通风味十足的幽默恶搞之作。《反恐精英》和《胜利之日》的起源版主要是加强画面，在《军团要塞2》中，Valve不想再搞这种半吊子的复刻，他们要做的是一部真正的新作。在《半衰期》衍生的三大联机品牌的续作中，《军团要塞2》的变革最为激进，也最为成功。前作的角色最多可以同时装备6种武器（一种近战武器，3种枪械，两种手雷），2代则将所有职业的武器槽严格限定为3种，单一职业的能力下降了，迫使玩家更多去思考团队的力量。游戏的节奏慢了许多，角色的行动速度跟《反恐精英》差不多，当然，火箭跳等古典流的移动技巧依然得到了保留。玩惯了《雷神之锤Ⅲ》的老油条可能会觉得《军团要塞2》这种慢悠悠的速度简直让人打哈欠，但就是因为本作放慢了节奏，才获得了更大的玩家群，这也是商业运作使然。就玩家基数而言，《军团要塞2》是活跃在今天的热门FPS中，硕果仅存的古典流作品。

可能有人会问，《橙盒》里的《半衰期2——第二章》发布5年了，《半衰期3》直到今天也没有公布，Valve这5年除了一个《传送门2》就没做过任何游戏（两部《求生之路》和《反恐精英——全球攻势》都是外包产物）？其实，Valve内部有一个几十人的中等团队，一直在为《军团要塞2》提供更新，在5年的时间里，他们一共推送了超过300个补丁，一些补丁只是单纯地修正Bug，一些则增加了新武器

和新地图，游戏容量从最早的1GB多一点加到现在的15GB之巨，变化可谓翻天覆地。早期的各兵种更新为玩家提供了多种武器选择，同一职业在不同武器搭配下的差距之大宛如两款游戏。以爆破兵为例，在默认配置下，这是一个靠榴弹和黏性炸弹吃饭的远程职业，但只要玩家愿意，完全可以给他装备上长剑、盾牌和靴子，使其变成一个狂战士般舞刀弄剑的纯近战职业。当然，在《军团要塞2》中，没有完美的武器，只有或平庸或极端的装备，一项能力的加强必然以削弱另一项为代价，适合自己的武器才是最好的。本作于2009年引入物品掉落和饰品系统，于2010年引入道具交易和商店购买，于2011年进入免费运营阶段。很多人抱怨，饰品和交易的加入让游戏变了味，其实《军团要塞2》只是“免费玩”（Free to Play），而非“花钱当大爷”（Pay to Win），各类饰品只是满足虚荣心的道具，就算你头上顶着价值上百美元的帽子，技不如人照样只有被打的份，而高手即使不花一分钱，用默认的武器配置也能轻松获胜。《军团要塞2》在本质上也不能算作传统意义的网游，它依然以全世界成千上万的自建服务器为基础，Valve的官方服务器很少，游戏的利润主要源于开箱子的钥匙等较贵重的虚拟货币，而非贩卖普通武器，后者可以通过掉落系统轻松得到，不用花钱。这就是个心态问题，看你能不能一碗水端平。

其实，几大豪门中最早涉足免费游戏的并非Valve，而是id。早在2003年，他们就将《德军总部——深入敌后》免费发布到网上供玩家下载。2007年，基于《雷神之锤4》的《深入敌后——雷神战争》采取传统的销售方式，并未获得成功。一方面，当时的FPS众多，玩家有的是选择，对这款基于旧素材的所谓新作没什么兴趣，另一方面，《雷神之锤4》本身的问题也影响了这部资料片的素质。约翰·卡马克随后决定，打造通过网页直接安装的免费游戏《Quake Live》。本作以最经典的《雷神之锤Ⅲ》为基础，在武器伤害等数据上做了少许修改，但整体感觉不变，玩过3代的玩家可以很快进入状态。《Quake Live》的人气尚可，但盈利模式模糊，免费用户和付费用户几乎没什么差距，游戏并未给id带来实际的利益。《Quake Live》是一个注重快节奏微操作高对抗的硬派游戏，不可能像《军团要塞2》那样加入海量的武器和饰品，前者会严重影响平衡性，至于后者……你用Railgun把敌人轰成渣的时候还会在乎对方戴什么帽子么？卡马克最初希望通过游戏内场景的广告招牌来实现盈利，但《Quake Live》的玩家群不够多，靠这个实现营收平衡并不现实。id随后被Zenimax集团收购，本作的广告业务也随之终止，目前玩家在游戏中只能看到《上古卷轴Ⅴ》等集团内产品的招牌。《Quake Live》虽然没能让id赚到大把的钞票，但它毕竟让经典之作以另一个方式复活了，不能算失败。《Quake Live》并非严格意义上的网页游戏，主页只是启动客户端的入口，游戏依然是以exe的形式在硬盘上运行。不过，当前的网页标准已经给各大API敞开了大门，HTML5的WebGL允许浏览器直接通过代码调用OpenGL图像，微软的Sliverlight 5也支持硬件3D显卡加速，今后像《Quake Live》这样的游戏将直接通过网页代码执行，网页游戏实现原生的华丽3D画面将不再是梦想。就事论事，《Quake Live》绝对是今天的FPS中对玩家技术要求最高的作品，最核心的FPS反而是免费游戏，听起来颇为讽刺。不过，看看现在狂卖DLC的“使命召唤”和“战地”，去掉游戏本体还要花钱的这层遮羞布，它们跟免费网游又有什么本质上的区别呢？

经历了长久的沉寂后，古典流FPS在2011年迎来了一次伪高潮，之所以要在“高潮”前面加一个“伪”字，是因为这一年诞生的游戏大都是挂着羊头卖狗肉之作，披着古典的外皮，内核却毫无古风。首当其冲的是《子弹风暴》，这是People Can Fly被Epic入股后的第一部也是目前唯一的





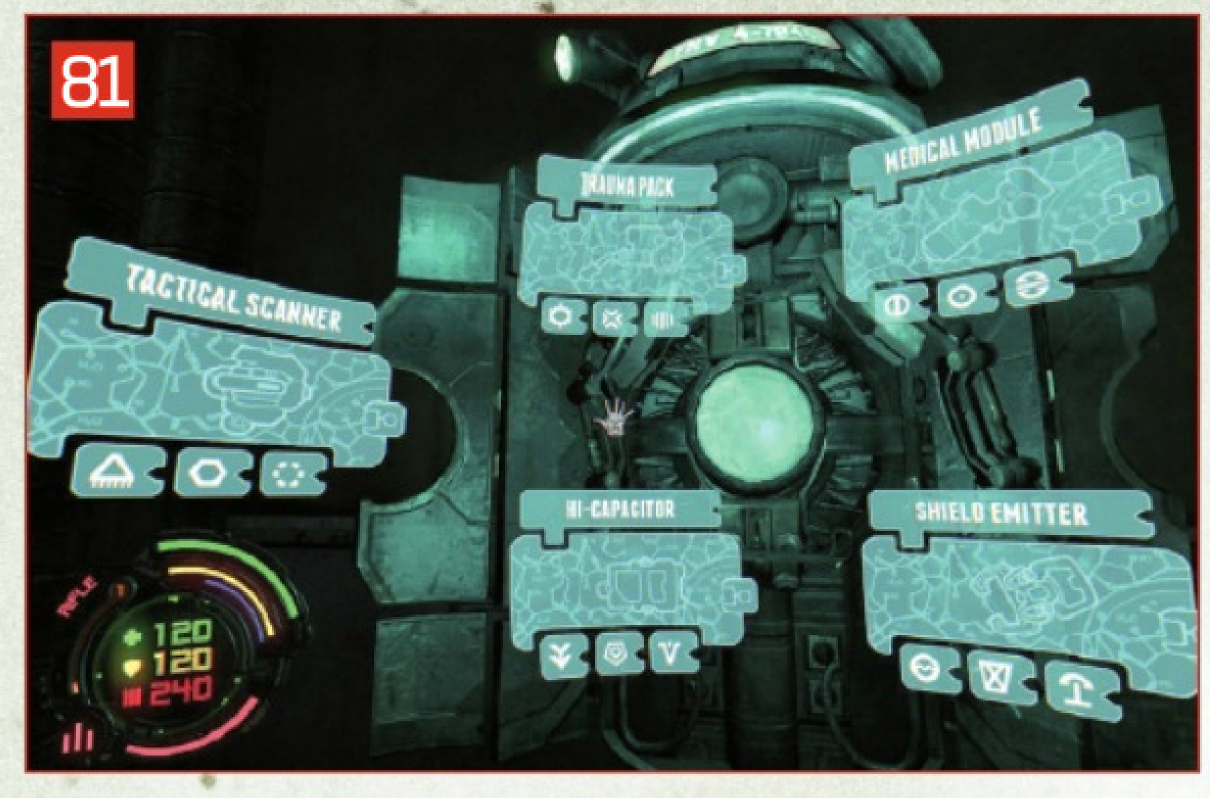


76.《子弹风暴》含有大量脚本演出
77.能量鞭和飞踢是《子弹风暴》的核心
78.游戏爽快依旧，但并不算古典派作品

79.“公爵”的诈尸出乎大家的预料
80.《绝境重启》的场景颇为出色
81.全息终端形式的升级界面很酷
82.《英雄萨姆3》的画面偏向写实，在设计上是系列的又一次滑铁卢









一部原创品牌。《子弹风暴》能够为人熟知，源于游戏发售前制作组推出的一款恶搞小游戏《使命何在——风暴前的平静》（Duty Calls The Calm Before the Storm）。2010年，Activision旗下的王牌制作组Infinity Ward发生了大规模的离职风波，由Treyarch负责的《黑色行动》相较《现代战争2》，口碑有了明显的下滑，这一代的脚本演出和关卡设计在细节上也有诸多问题，让很多人第一次对“使命召唤”产生了审美疲劳。People Can Fly推出的这个小游戏“使命何在”对“使命召唤”系列的脚本过场和古板剧情进行了犀利的嘲讽，片尾又不忘给《子弹风暴》打上广告，让人十分期待。“使命何在”在3天内就拥有了200万的下载量，YouTube视频点击人数逾越千万，制作组把玩家的胃口吊得很高，游戏发售后，却招来一片骂声。《子弹风暴》的画面十分华丽，系统也颇有创意，并不能算失败品，问题是，游戏的实际形态跟之前的宣传差距太大了。看过“使命何在”那个充满嘲讽味道的恶搞，再看看People Can Fly之前的杰作《恐惧杀手》，很多人都以为《子弹风暴》会成为古典流FPS的复兴之作，实际成品却给这些人泼了一大盆冷水。玩家最终玩到的，是一款与“使命召唤”类似，充斥着大量脚本演出的FPS，虽然武器依然很丰富，战斗依然很有趣，但这与之前的宣传完全是南辕北辙。同屏人数相较《恐惧杀手》大幅下降，游戏的重点不再是横扫千军，而是如何用子弹时间、飞腿和能量鞭虐杀单体敌人。补血包消失了，HP变为自动恢复，游戏还加入了奔跑键，关卡的自由度更低，变为单线制，这一切都是当代FPS的标准，但并非关注这部作品的玩家想要的设计。因为游戏过于强调子弹时间，没有对战模式（《马克思·佩恩3》是一年后的产物，在这之前，没人想得到，子弹时间可以跟多人对战相兼容），只有类似《战争机器》的合作战，虽然游戏提供了街机风的挑战模式，但如果玩家没有自我挑战的兴致，《子弹风暴》的耐玩度就堪忧了，通关一次就扔掉的用户大有人在。游戏同样横跨三大平台，累计销量跟《虚幻竞技场Ⅲ》一样，勉强突破百万，可谓难兄难弟。在本世纪初产业的变革期，Epic抓住了转型的机遇，成功扩张规模，并占领了主机的引擎授权市场，避免与id陷入同一个窘境。但Epic当前的问题是过于依赖主机，过于追随主流，在技术和设计两方面都失去了自己原本独特的个性。“战争机器”连出4部，“虚幻”系列却后继无人，连蒂姆·斯威尼都自嘲道“我们干脆把虚幻引擎改名叫战争机器引擎算了”。《战争机器》的几部续作无论玩法还是剧情都不复1代的惊艳之感，这个系列终究没能像“光环”那样成为文化现象。在技术方面，姗姗来迟的虚幻引擎4相较Crytek的CE3也没有多少领先的地方，Epic今年的人才流失非常严重，People Can Fly创始人、《恐惧杀手》的主创艾德里安·基米拉斯已经离开公司，随后辞职的则是美国总部的设计总监Cliff B。毫不夸张地说，Epic已经迷失了方向。

People Can Fly制作《子弹风暴》的初衷是为了小小地纪念一下已死的跳票王《永远的毁灭公爵》，游戏中大大咧咧的主角、威力十足的飞踢和随处可见的荤笑话都是对3D Realms的致敬，谁都没想到，“公爵”诈尸了。3D Realms染上了不可救药的完美主义，《永远的毁灭公爵》从1997年立项，跳票了10年仍未完工，花光了公司的全部积蓄，3D Realms最终于2009年倒闭，大家都认为，这个跳票王是真的死了。但是，Gearbox随后出钱救活了“公爵”，游戏最终于2011年夏季发售。很难说本作到底算不算古典流作品，游戏保留了一些《毁灭公爵3D》的元素，主角的HP被诠释为“自尊值”，可以通过场景互动来提高上限，对着镜子摆POSE等行为都可以提高“自尊值”。关卡有大量平台跳跃元素，很多区域缺乏指示，需要玩家自行探索，多人对战将夺旗模式变为“夺美女”，继承了系列一贯的粗俗幽默感，这些设定都很容易让人回想起上世纪90年代的FPS作品。然而，只能携带两种枪械，HP随时间自

动恢复，大量的炮台战，这些现代游戏的标准也一股脑地在本作中出现，相当怪异。当然，大家都明白，这是一部纪念意义大于实际意义的作品，不论素质好坏，只要它能最终发售，就算成功了。

《子弹风暴》的销量没有达到发行方EA的要求，续作搁浅，People Can Fly打造原创品牌的计划失败了，只能继续埋头给Epic代工《战争机器》。很多不愿忍受现状的员工选择自主创业，与CD Projekt（代表作：《猎魔人》）和City Interactive（代表作：《狙击手——幽灵战士》）等其他波兰工作室的离职员工一道成立了Flying Wild Hog，《绝境重启》（Hard Reset）是公司的处女作。如果说《子弹风暴》是一部“伪古典”FPS，那么这款在其半年后发售的作品就是一部“真怀旧”游戏。东欧的美工一向不错，《绝境重启》的引擎号称自主研发，画面效果与虚幻引擎3十分接近，场景风格则类似《生化奇兵》，氛围浓郁。游戏有类似《恐惧杀手》的火爆战斗，继承自《子弹风暴》的武器升级，升级所用的屏幕则与《毁灭战士3》的终端机非常类似。没有多余的菜单，直接点击画面即可。虽然这个特性在本作中依然没什么用，但用这个技术做出的全息终端看上去还是蛮酷的，实弹和能量两大枪系和变形式的换枪方式也很有个性，看得出制作组在这些小细节上颇有想法。赛伯朋克风格是本作的双刃剑，出色的氛围吸引了不少玩家，但机械化的敌人缺乏打击感也是一大问题。游戏的同屏敌人不少，场景却较为狭隘，可供周旋的空间不多，制作组的原意是鼓励玩家点燃爆炸物一口气消灭大量敌人，但这一设计在其他游戏中只是调剂品，到了本作却成为活命的必备技巧，有点可笑。况且场景过于狭隘，爆炸物却到处都是，一不留神就容易误伤到自己。抛开这个问题，游戏的素质还算不错，不存在让人玩不下去的硬伤。

“英雄萨姆”的2代让Croteam栽了个大跟头，克罗地亚人发愤图强，打造了第三代Serious引擎，于2009年和2010年分别推出了“首次出击”和“二次出击”的高清复刻版。画面上的强化显而易见，除此之外，复刻版还支持最多16人合作玩战役，热闹非凡，但略显滑稽——同屏主角的数量已经快赶上怪物了。刚刚恢复元气的Crotem在2011年推出了《英雄萨姆3》，谁都没想到，这部被人寄予厚望的正统续作又成为了一颗地雷。以往这种横扫千军的古典FPS很少出现带有远程攻击能力的敌人，就算有，子弹速度和轨迹也很容易预测，让玩家从容躲避。《英雄萨姆3》居然出现了大量拿着自动枪械攻击主角的怪物，子弹几乎无法躲避，再加上大量脚本演出的引入，游戏打起来的感觉跟《使命召唤》越来越像了，区别在于你被剥夺了自动回血能力。第三代Serious引擎的性能更强，于是制作组在后期就安排了更夸张的敌人数量，多到几乎杀不完的程度，游戏的节奏感比前两作还要糟。经历了这次打击，“英雄萨姆”出不出4代，怎么出，都成了问题。Croteam事后宣布，将“二次出击”高清版的多人模式免费化，希望招徕一些人气，但从在线人数来看，这也是徒劳之举。





83.新版《核心之力》使用CE3引擎
84.即将复活的经典游戏《三合会崛起》画面

古典流FPS的战役越来越难做，集中精力，专注于联机，是更省事省力的选择。2012年的下载游戏新作《核心之力》（Nexuiz）源于2005年的同名免费游戏。当初的原作是基于“雷神之锤”引擎改装的同人产物，画面比较粗糙，但武器和模式相当丰富，一些地图复刻自玩家耳熟能量的经典，如《雷神之锤Ⅲ》的DM6。制作组后来从Crytek那里购买了CE3引擎的授权，于是就有了2012年的这款商业版《核心之力》。游戏将《虚幻竞技场》开创的“基准调节”发扬光大，共有100种不同的效果，对战时每隔半分钟随机抽取一种。本作的尴尬之处在于，它的卖点，跟竞技场FPS爱好者的口味是南辕北辙的。100种变化效果很有娱乐感和幽默感，使得本作更像是一部老虎机抽奖游戏，追求严谨的玩家在建服时就会把“基准调节”关掉。画面十分华丽，但古典派注重的是对抗性，而非画面。游戏本身的素质还算扎实，爽快感很强，只是网络优化较差，不过相对于惨淡的销量，这个问题又不算什么了，本来就找不到人跟你联机，通信优化差又能如何？制作组Illfonic是一家只有十几个人的小公司，发行商THQ的状况众所周知，处于濒临倒闭的境地，在这种情况下，游戏还能坚持更新，已经算不错了，玩家也就懒得喷那些看起来像乐高积木堆砌出来的新地图了，人穷志短嘛。从2012年11月开始，《核心之力》的Demo包含游戏的全部完整内容，只是不能上网联机，但可以与BOT随意切磋，玩腻了《虚幻竞技场Ⅲ》和《Quake Live》的玩家不妨下一个Demo试试。

或许是看到了2011年诸多游戏的失败，2012年的古典流FPS多为复刻产品，《毁灭战士3BFG版》和《恐惧杀手——地狱诅咒》均源于8年前的旧作，有人指责这两款游戏是翻炒冷饭，部分表现甚至比原版略有退步，但你若在当年与它们擦肩而过，这两部冷饭也不失为一个补习的机会。2013年春季，起死回生的Apogee还将带来使用虚幻引擎3打造的新版《三合会崛起》，作为在伪3D时代与《毁灭战士》同辉的金字招牌，《三合会崛起》的复活值得期待。古典派虽然在今天不是主流，但它依然坚强地活了下去。

FPS不死，古典流不灭。



鼠标向左，手柄向右

PC、TV平台FPS之异同

■本节撰稿 Nemo

PC还是主机？对于FPS玩家，这是个问题。抛开各自的独占游戏不谈，这两大平台的区别其实仅限于细节，差异并没有大部分人所想像的那样大。

技术篇

约翰·卡马克在20年前是PC游戏的领军人物，但在出道之初，他更多考虑的是如何用PC去实现与主机类似的画面效果。卡马克的成名作《指挥官基恩》就是一部模仿《超级马里奥》的平台动作游戏，《德军总部3D》和《毁灭战士》所使用的射线投射算法对于主机并不陌生，任天堂的SFC自带8种背景图层处理模式，其中的模式7就是拉伸缩放的伪3D画面，首发的赛车游戏《F-ZERO》利用这一模式实现了较强的速度感和立体感。《德军总部3D》和《毁灭战士》在PC版推出后也被成功移植到SFC上，分辨率略有缩水，暴力画面遭到削减，也没有MOD拓展，不过抛开这几点，游戏的整体感觉与PC版很接近，差距并不大。《雷神之锤》掀起了真3D画面的革命，上世纪90年代中期的PS、SS、N64等机种都具备真正的3D运算能力，《雷神之锤》被移植到N64和SS上，其2代则推出了N64和PS版。这3个机种的3D性能无法与PC上高端的Voodoo加速卡相提并论，画面大幅缩水，移植度很勉强，操作和图像都比PC版差的远。1998年面世的DC终于缩短了主机与PC的性能差距，世嘉这一次并没有闭门造车，在微软的协助下，DC支持当时主流的OpenGL 1.2和DirectX 6标准，以及原生的逐行扫描，PC开发商可以很容易地将游戏移植过去。《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》这两部传世杰作在DC上的表现十分出色，支持鼠标操作和跨平台对战，id和Epic还颇有诚意地制作了多张独占地图，让DC玩家心满意足。可惜，世嘉主机多薄命，PS2登场后，DC迅速溃败，退出市场。PS2的性能比DC强劲，但开发环境很糟，与PC的差距也非常大，《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》在DC版发售一年后才推出PS2版，应者寥寥，id和Epic对于索尼差劲的技术支持颇有怨言，不想再给PS2开发游戏了。

DC版《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》的销量不及PC版的一半，当时的FPS产业依然以PC为主，但DC的开发环境与PC十分接近，移植游戏不费力气。对于各大公司而言，多一个平台就等于多一块田，何乐而不为？只要主机版的销售额比移植费用高，就算有得赚。PS2的装机量很高，但FPS厂商不愿在这台主机上推出游戏，它的开发环境很差，与PC的区别也太大，移植游戏非常费力，况且PS系用户对FPS普遍缺乏热情。好在天无绝人之路，DC的溃败反而坚定了微软进军主机行业的决心，Xbox就这样横空出世了。从技术的角度来看，Xbox是一台披着主机皮的PC，它的CPU为奔腾Ⅲ，显卡是高频版Geforce 3，操作系统修改自Windows 2000，完全支持DirectX 8。在硬件架构上，Xbox就是一部彻头彻尾的PC，开发商只要考虑如何优化手柄操作就行了。这台主机首发价格仅为299美元，在2001年等同于恶意倾销，诱惑力极大，光是一块Geforce 3在当时的售价就不止299美元了。

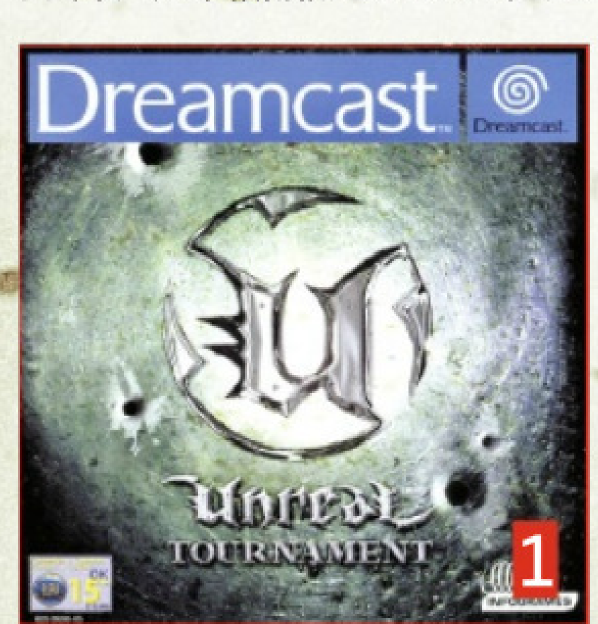
为了确保主机的首发顺利，微软又收购了Bungie制作组，将《光环》的PC版延后了整整两年，心急的人只能购买Xbox一睹为快。大量PC用户就此投奔Xbox阵营，这批FPS玩家组成了微软帝国最初的根基。虽然Xbox的装机量远不如PS2，但它的开发环境更舒适，FPS玩家更多，各大公司立刻对微软给予了支持，《虚幻2》《孤岛惊魂》《毁灭战士3》《半衰期2》这些玩家耳熟能详的大作，全部推出了Xbox版。当时的PC游戏正处于图形技术大跃进的时代，画面一再超越极限，对机器配置的需求也跟着水涨船高，Xbox不支持DirectX 9，画面无法与PC版的最高效果相提并论，但很多疲于奔命的玩家出于经济考虑，不愿再频繁更换显卡，随即选择了Xbox。引擎市场的王者Epic，对微软也给予了大力协助，虚幻引擎2对Xbox的支持非常好，对PS2则不尽然。有了技术，有了作品，有了市场，FPS这一

类型能够在Xbox上吃得开，并不奇怪。

虽然各大公司对Xbox给予了支持，但在这一阶段，PC版的销量依然占主体，Xbox版只能算零头，卖多少算多少，这一状况直到2005年才逐渐发生了变化。宽带的飞速增长加快了盗版的传播，也损害了PC游戏的利益，另一方面，随Xbox 360首发的《使命召唤2》在一个月内就轻松获得了百万销量，让很多公司看到了商机。Xbox 360的API支持到DirectX 9.0c，在今天看来不够先进，但已经满足大部分游戏的需求。一边是Xbox 360飞速增长的装机量，一边是迅速萎缩的PC游戏销量，从商业角度考虑，公司会把重心放在哪一边，也就不言而喻了。

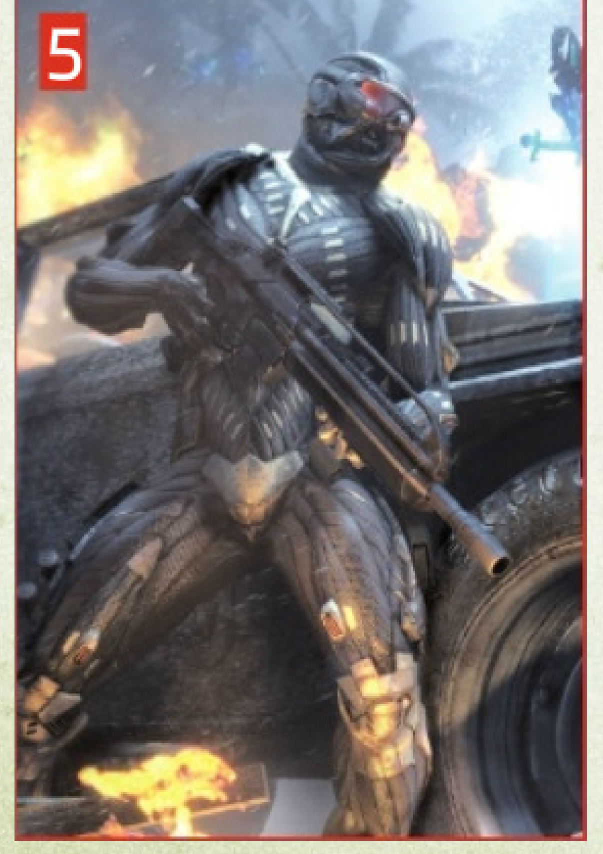
2007年是FPS市场的又一次高潮，这一年推出的画面王《孤岛危机》最终卖出了300万，作为PC独占游戏，这个成绩已经算是出乎意料的好了，但相较《使命召唤4》在PS3和Xbox 360上卖出的1500万，显然不具备可比性。PC游戏从未死亡，但在今天的FPS市场，主机版才是大头，PC反而成为了零头。游戏的画面也随着Xbox 360的机能停留在了2005年，直到现在，还有大批基于DirectX 9的新作面世。PC版的画面拥有比主机更高的分辨率，更流畅的帧数和更清晰的贴图，但仅此而已，那些号称支持DirectX 11的游戏，也只是在主机版的基础上进行修修补补，加一点蜻蜓点水般的新特效，根本没有质的差距。

当然，画面并不能代表一切，PC开放的环境孕育了独特的MOD社区，这也是主机的短处。可惜今天的大部分PC游戏都是Xbox 360的移植版，对MOD没有给予足够的支持。不过，不论PC游戏多么萧条，这一产业依然有坚定的支持者，大名鼎鼎的Valve在近年已经成为PC游戏界的支柱，











1.《虚幻竞技场》的DC版
2.SFC的首发游戏《F-ZERO》
3.初代Xbox完全用PC硬件组成
4.《光环》是Xbox初期的重要力量
5.《孤岛危机》的画面超越了2007年的所有主机游戏

6.《军团要塞2》的很多道具都是玩家的作品
7.《Gmod》使用游戏素材组合的场景
8.《光环3》在主机上依然提供了MOD工具



Steam将这一被普遍认为已经死亡的市场办的风生水起，很多特性都是主机所不能及的。Steam的“创意工坊”是一个傻瓜化的MOD综合社区，玩家可以通过这项功能向全世界的用户发布自己的MOD内容，Steam则负责提供作品的下载、订阅、通知和管理，部分出色的作品会被官方采纳，并给予作者分红。《传送门2》《军团要塞2》《红色管弦乐2》《杀戮间》等FPS均支持该功能。以《军团要塞2》为例，作为《橙盒》套装的一部分，在PS3和Xbox 360上也玩得到这部游戏，但PC版经过了300多次更新，内容极为庞大，主机版缺乏后续支持，直到今天依然是5年前的模样，没有可选武器，没有饰品，地图也只有6张。在《军团要塞2》的上百次更新内容中，大部分武器、饰品和地图都是玩家自制、官方采纳的产物。在个性化定制方面，PC版《军团要塞2》相当开放，玩家可以上传JPG图片更改武器贴图。“使命召唤”虽然从《黑色行动》引入了自定义徽章，但并不能随意导入文件，只能用简单的线条和色块拼凑图案，不论是自由度还是简易度都无法令人满意。Valve还拥有著名的沙盘工具《Gmod》，这是一个专门用于制作引擎电影的工具，可以调用所有基于起源引擎的游戏资源，玩家还可以通过“创意工坊”自由导入其他作品中的模型和武器，具有无限的扩充性。

说到MOD社区，就不得不提到“光环”。虽然从3代开始，“光环”就没有推出过PC版，但这一系列其实比“使命召唤”更有开放精神。2007年的《光环3》就提供了自由录制、编辑、回放录像的影院模式，以及自制地图的锻造模式。能够在封闭的Xbox 360上提供功能如此强大的周边，Bungie也算尽职尽责。在主机领域，像这样允许玩家制作MOD的FPS实在是少之又少。能否提供充足的MOD工具，对于一款游戏的寿命至关重要。《部落2》在10年前就已经停止了官方更新，但制作组早就放出了所有工具，包括自建服务端程序、地图编辑器和武器编辑器，有了玩家的支持，游戏的热度一直延续到了今天，在主机平台，这种情况是无法想像的。

操作篇

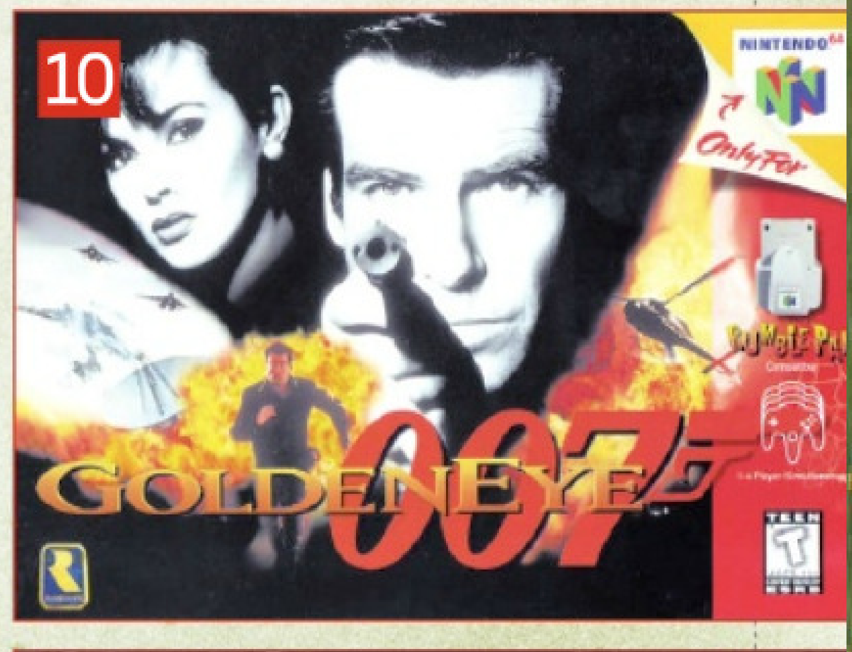
这是玩家之间争议最大的一点。在上世纪90年代早期，主机FPS的操作与PC的差别很小，毕竟，伪3D时代的FPS判定模糊，对瞄准的要求很低，在早年，鼠标甚至不是玩FPS的标准配置，光靠键盘打也没什么问题。1996年的《雷神之锤》虽然是真3D游戏，但默认操作方案与《毁灭战士》相同，依然是一款只用键盘就能玩的作品，至少单人模式如此，鼠标控制的自由视角要通过控制台的隐藏指令调用才能生效，N64和SS版直接去掉了这一隐藏属性。1997年的《雷神之锤Ⅱ》才终于将鼠标设为标准配置，PS版用摇杆玩的感觉很不流畅，游戏支持PS专用鼠标，但这个冷门周边的销量实在太低，没多少人用过。

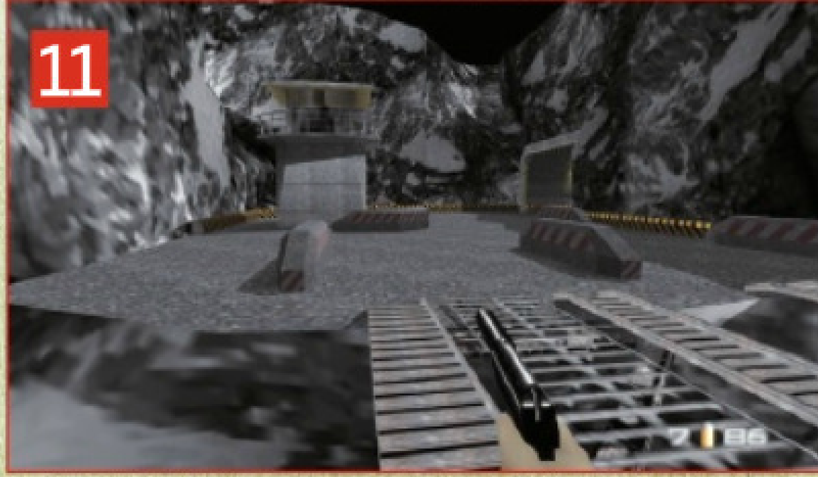
鼠标键盘已经成为PC游戏的标准配置，主机FPS想要获得成功，需要拿出一套可行的操作方案，在Xbox登场之前，N64是主机FPS的大本营。1997年的《007——黄金眼》是N64的独占大作，作为第一台将类比摇杆设定为标准配置的主机，N64的手柄在瞄准时能够提供比普通的十字键更细腻的操作，作为"射击键"的Z键位于手柄底部的中央位置。与其他功能键相比，Z键在按下时有一段较长的行程，与现实中的枪械扳机十分类似，配合手柄振动，能够给玩家带来握紧手枪的感觉。"黄金眼"还首创了辅助瞄准，在一定程度上弥补了摇杆在举枪射击时的笨拙感，增强了操作的流畅度。平心而论，"黄金眼"的关卡设计相当不错，武器繁多，自由度高，隐藏要素也很丰富，即使拿到PC上，用鼠标键盘操作，也是一款出色的游戏。本作的成功，更多靠的是制作组的设计功力，而非操作方案。

《黄金眼》卖出了800万，其开创的各项特性深入人心，"使命召唤"等游戏的主机版在操作上对本作都有颇多借鉴，下一部知名的主机FPS就是2001年的《光环》。《黄金眼》只是通过自动瞄准缓解了玩家的压力，操作舒适度距离PC依然有很大的差距。而《光环》则抛弃了PC游戏的条条框框，开创出了一套只属于主机的FPS风格。比起精确射击，《光环》更侧重走位、粘雷、枪托等近战要素。以游戏中最常见的M5AB突击步枪为例，这把武器的射速极快、射程极短。玩家只需要在近战中将硕大的准星"套"在敌人身上进行持续射击便可以充分发挥它的威力，无需考虑精确瞄准。99C狙击枪和M6D手枪虽然拥有远距离放大爆头的能力，但前者弹药极为稀少，后者射速过慢，无法单独应付带有能量护盾的精英。"光环"系列的本质是动作而非射击游戏，大量适宜近战的武器配合威力强大的粘雷和枪托，将近战的快感发挥到了极致。借助类比摇杆，Xbox手柄可以通过力度来弥补转身速度的不足，以快速180度掉头来达到兜后转向的目的，对付猎人等敌人时，这种技巧极其重要。PC虽然可以通过调高鼠标灵敏度来实现超快的转向，但如此一来，精确瞄准又变得困难，这也正是PC版《光环》没得到好评的根本原因，很多近战动作很难在PC上施展出来。《光环》战斗系统最大的问题在于武器过于偏向近战，习惯中远距离精确点射的玩家很难在这部游戏中找到乐趣，这种情况在2代才得到了改观。正因如此，《光环2》的PC版打起来要比1代舒服一些，大量爆头武器的引入让那些不擅长近战的玩家也能得心应手，但在网战中，由于地图结构的缘故，近战技巧依然是不可或缺的。

《光环》的成功带动了Xbox系主机FPS市场的繁荣，但平心而论，《光环》是一款非常另类的游戏，与其他主流作品都不相同，它从一开始就为主机量身定做，手柄操作比鼠标更灵活并不奇怪。"使命召唤"和"战地"的操作模式依然以PC为蓝本，只是主机版销量更高，手柄的操作感不一定更好。

在这些FPS中，手柄的优势并非灵活度，而是舒适感，玩PC游戏必须正襟危坐在桌子前，无线手柄对姿势的要求就低多了，震动带来的开火手感也是鼠标没有的，但抛开这两点，PC版的操作要比主机好得多。有人一直认为主机FPS完全靠自动瞄准混饭吃，实际上，"使命召唤"等游戏的多人模式并没有那么夸张的自动瞄准，玩家想要快速击中目标，必须双管齐下，左摇杆在负责跑动的同时，尽量将目标的横向位置控制在屏幕中央，这样就能减轻右摇杆在瞄准时的负担。这种模式远不如鼠标灵活，但现在的大部分FPS都偏向娱乐化，手柄操作别扭一点也无伤大雅，如果你追求极限式的竞赛，PC才是最佳选择。手柄能玩的转"使命召唤"的对战，可不代表它能玩的转所有FPS。《核心之力》是一款模仿《雷神之锤Ⅲ》的竞技场游戏，于2012年推出了主机版，画面出色，帧数也有所保障，但玩家依然抱怨，游戏的节奏对于手柄而言太快了，那些快速精准如同闪电般的动作只有鼠标才能实现，手柄的按键也比键盘少，切换起来不像PC的快捷键那么方便，这也是从《光环》开始的FPS把枪械限定成两把的原因。主机FPS能够大行其道，并不是因为手柄在操作上有什么优势，像《光环》那样的



9.《光环》的操作完全为手柄优化，也是一部注重近战的游戏
10.《黄金眼》奠定了主机FPS的标准
11.《黄金眼》首次引入了自动瞄准







12.《核心之力》这种竞技场FPS手柄很难玩得转
13.主机版《使命召唤》的网战操作不如PC方便
14.《光环》的四人分屏对战

另类毕竟是少数。不过，大部分人玩游戏只是图个乐呵，又没指望参加比赛拿金牌，对于这些玩家而言，坐在沙发上拿个手柄就够了。一些周边厂商推出了供主机使用的转换器，可以将手柄信号转换为鼠标，但毕竟不是原生操作方案，不能像PC那样灵活地指哪打哪，滞后感较强，而原生提供鼠标操作支持的主机FPS是很少的。握着鼠标玩主机这种不伦不类的行为，无法成为主流。至于PC游戏，在微软力推Games for Windows标准后，很多游戏都支持Xbox 360手柄，只要你愿意，也可以握着手柄打PC版的FPS，选择权在玩家自己手中。

联网篇

主机FPS的联网在早年一直处于劣势，对于大部分型号的主机而言，网卡并不是标配，支持网战的游戏自然就很少了。N64的“黄金眼”只能4人分屏对战，主机玩家玩得不亦乐乎，PC用户嗤之以鼻。4个人挤在一个屏幕上，你在哪个位置别人一眼都能看得到，有什么意思？微软虽然在2002年推出了Xbox Live，但《光环》是2001年的游戏，不支持互联网联机，玩家只有分屏和局域网两种选择，前者与“黄金眼”一样无厘头，后者则非常麻烦——Xbox的体型和重量与PC机箱差不离，捧着这个大家伙到处走实在不容易。一直到2004年末，《光环2》的推出才让互联网对战在主机上掀起了风暴。

联机服务器按照原理可分为3种：自建服、监听服和点对点。自建服使用专用的服务端程序，一般在24小时不关闭的服务器上运行，费用较高，但体验最好，有的自建服由官方提供，有的由玩家自己组建。监听服则直接使用游戏本体的程序端，由一名玩家充当服主，成本很低，可一旦服主退出，整个服务器要么直接关闭，要么陷入转移服主的短暂停顿期，如果一个服务器因为服主下线而频繁更换服主，所有玩家都会感到多次顿卡，体验很糟糕。此外，服主没有延迟，服主以外的玩家都有延迟，在局域网中，这并不是问题，但在互联网上，延迟之大足以影响游戏的公平性。点对点模式顾名思义，由所有人共同演算数据，为了同步数据，一个人延迟，大家都会拖慢，十分“公平”。

主机游戏的对战模式一般使用监听服，合作则用点对点，有自建服的主机FPS比较少。PC游戏在很长一段时间里都以自建服为主，同时提供局域网的监听服。但在近年，这一策略有所变化。

正如前文所言，今天的PC版游戏多为Xbox 360的移植版，主机没有自建服，很多制作组就懒得为PC专门加入这个功能了。取消局域网和自建服，也是为了防盗版，前者可以轻松通过虚拟局域网工具实现盗版联机，后者则将服务端程序交给广大玩家，很容易出现破解的互联网服务器。一些游戏的PC版虽然保留了自建服，但不给玩家开放程序，要么由官方亲自建服，要么由官方授权的专业服务器公司建服，这样可以防止服务端程序的泄漏。《战地3》采用的就是这种模式，EA宣传的所谓“租借”服务器业务之所以叫“租”，是因为服务器并不归你，你买的只是自建服的管理员权限，服务器硬盘里运行的程序你是拿不到的，更不要谈破解了。这些专业服务器公司在大陆没有业务，对于大陆玩家而言，完全流畅的联机体验，只有那些彻底开放、普通玩家也能任意架起自建服的游戏才能实现，在今天，只有Valve还在坚持这样的开放策略。Valve的游戏并非没有盗版联机，他们的应对策略很简单——更新，频繁的更新。《军团要塞2》逢年过节都有大更新，每个月加入新武器新道具，盗版用户只有流口水的份，后来Valve索性免费运营，盗版服就毫无存在的必要了。

PC的开放是一把双刃剑，自FPS联机诞生以来，作弊就如同不散的阴魂漂浮在网络上空。最知名的反作弊软件

PunkBuster（简称PB）诞生于2000年，作者托尼·雷是一位狂热的《军团要塞》玩家，因为网络上的作弊者太多，一怒之下编写了PB这个软件，并成立Even Balance公司，将其商业化运营。PB的工作原理很简单，通过安装服务进程的方式，随操作系统开机启动，扫描物理内存和虚拟内存中的数据。

反作弊篇

PB是一个相当麻烦的软件，每一个跟这东西打过交道的玩家都对其很恼火。PB的版本需要手动更新，否则会被服务器踢出来；网络不顺，与PB数据库的连接不够流畅，也会被踢；部分正规软件与PB存在冲突，比如某中文输入法，在游戏中不小心调出中文状态就被PB踢掉的玩家大有人在。如果你问心无愧，从来不用外挂，基本上不会遭到PB永久封禁，但隔三差五被莫名其妙的冲突临时踢出游戏是免不了的了。误踢率高也就罢了，偏偏PB的漏封率也相当高，开着外挂却逍遥法外的作弊者比比皆是。反作弊软件是很被动的，它的更新速度肯定比不上如同雨后春笋般杀之不绝的外挂，指望PB能够制服所有作弊者，本身就不现实。

为了搜集更多证据，作者给了PB很大的权限，比如在后台偷偷截屏等小动作，这个所谓的反作弊软件跟常见的各类木马在本质上并没有区别，一旦它落入犯罪分子手中，后果不堪设想。可笑的是，作弊者使用的外挂往往可以屏蔽PB的上传功能，广大无辜玩家却成为了PB滥用权限的受害者。2008年，黑客第一次入侵了PB的漏洞，通过PB植入系统的服务权限窥探隐私，搜索聊天记录，将很多服务器的管理员扔进了永封名单。2011年和2012年的两次入侵则是大规模的无差别封号，让成千上万的无辜者遭殃。Even Balance是个死不认账的无赖公司，即使在3次入侵后，他们也敢恬不知耻地声称，PB是一款不存在任何漏洞的软件，但现实却给他们送上了一个又一个耳光。

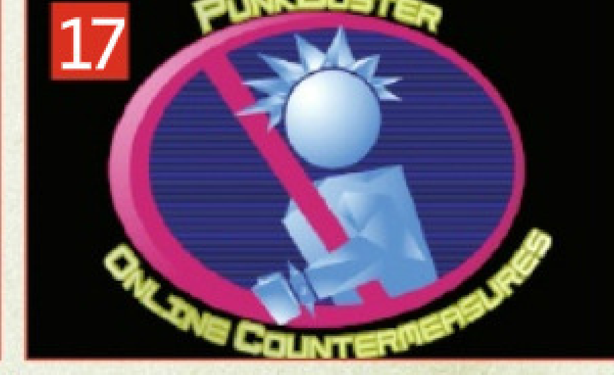
正是因为PB的漏洞太多，误踢率太高，服务态度太差，很多公司都开发了新的反作弊软件，比较常用的是Steam的VAC（Valve反作弊系统）。其实Valve原本是PB最初的支持者，第一款支持PB的游戏就是《半衰期》，但公司随后与PB的合作并不愉快。

举例而言，PB与Steam的很多基础功能存在冲突，比如Steam的社区服务（Shift+Tab键打开的界面，包括好友、截图等功能），一旦启动就会被PB踢掉，玩家只能在关闭社区的情况下运行使用PB的游戏。VAC采用延迟封禁制度，玩家在一次作弊后，往往要经过几天、几周甚至几个月的时间，才会收到封禁通知，在这之前，即使你开了外挂，也不会碰到任何异样，直到最终审判的降临。这种“秋后算账”的策略虽然只是心理战，但依然对作弊者施加了一定压力，你今天能用外挂玩的逍遥自在，不代表Valve没有认出你的真面目，只有时间才能证明一切。VAC在最初的惩罚相当严厉，探测到一款游戏作弊，你就失去了进入其他正版VAC服务器的资格，包括你账号中的所有联机游戏，代价极其惨痛。虽然在日后，Valve去掉了这种“连坐”制度，A游戏作弊并不会导致B游戏被封禁，但社区页面中的“VAC已封禁”字样可不是闹着玩的，就算你把自己的账号设定为私密状态，所有人依然能看到这颗耻辱勋章。VAC的运作





15.《雷神之锤》开创了自建服先河
16.《军团要塞2》的更新相当频繁
17.漏洞百出的PB
18.“使命召唤4”的PC版使用了PB
19.黑客在2012年的攻击影响了很多的《战地3》的多人游戏玩家



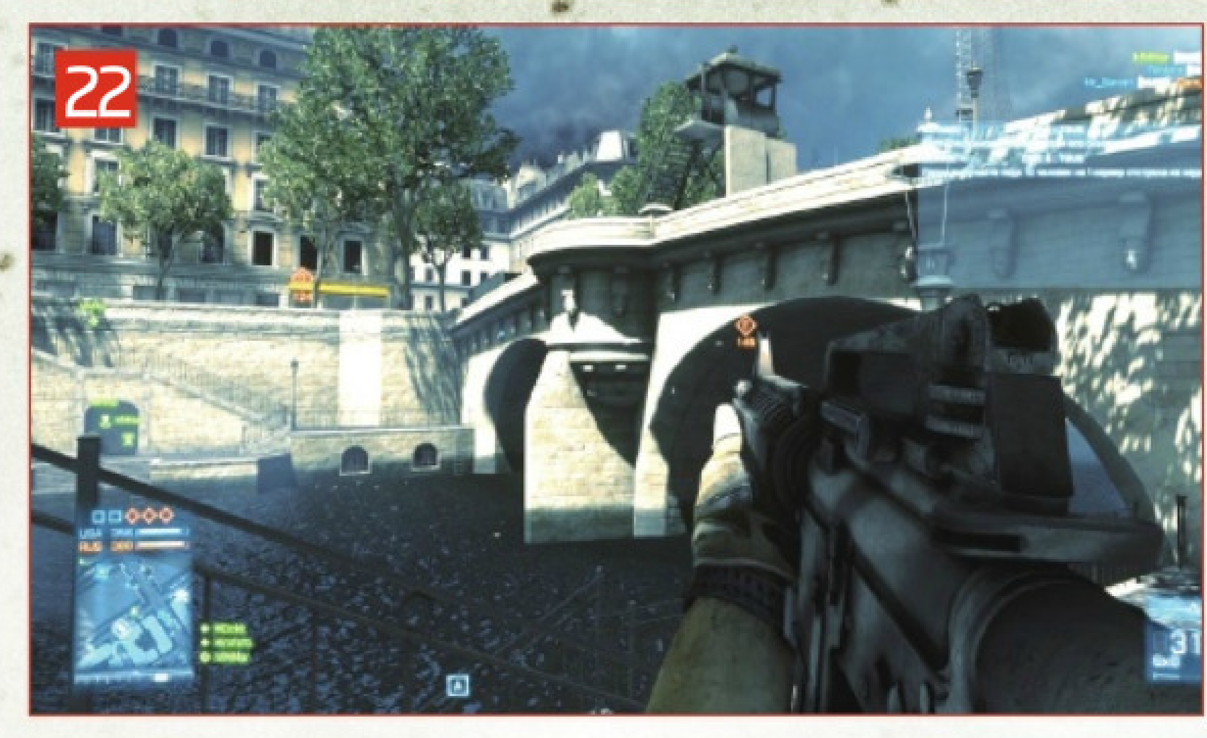








20.《现代战争2》开始放弃PB选择VAC
21.《反恐精英》是第一部使用VAC的游戏
22.《战地3》的主机版同样存在网战作弊
23.《黑色行动Ⅱ》的PS3版作弊猖獗





思路非常清晰，对exe和dll进行探测，如果玩家不修改这些核心内容，无论是换皮肤还是换界面，各种MOD都不存在问题。可一旦修改了核心程序，就会触发VAC的警报。除了作弊器之外，使用dll植入的各种画面强化工具（如近年流行的SMAA反锯齿插件）也会触发VAC。但只要你不碰exe和dll，就不会出岔子。自从2003年闹出丢人的《半衰期2》泄密案之后，Valve对网络安全极为重视，VAC已经推出10年，直到今天，依然没有黑客能够入侵其数据库，跟漏洞百出的PB形成了鲜明的对比。

当然，道高一尺，魔高一丈，黑客无法入侵VAC的名单，不过他们依然能编写出骗过VAC法眼的各类外挂。VAC的漏封率也很高，逍遥法外的作弊者并不少，但它不存在“误踢率”的问题。VAC系统随Steam推送的补丁一起自动更新，无需用户费心劳神，只要玩家安分守己，不使用外挂程序，就不会碰到麻烦，像PB那样被莫名其妙踢出来的Bug在VAC中是很少见的。VAC虽然不够完美，但它不会隔三差五给无辜玩家添烦恼。Valve的游戏以民间部署在全球各地的自建服务器为核心，作弊者就算逃过了VAC，也很难逃得掉各个自建服管理员的督查。当然，民间管理员是没有权力用VAC封禁用户的，只有Valve员工才有这个权力，但只要把作弊者从一个服务器中驱逐，再通告其它服的管理员，就足以形成老鼠过街人人喊打的态势。这种官方为主、民间为辅的体系还算不错。不过，对于那些使用监听服或点对点联机的游戏而言，民间的管理员就不存在了，对战房间是临时建立的，赶走作弊者的方式只有投票，如果VAC再不作为，作弊者的日子就相当快活了，“使命召唤”从《现代战争2》开始的PC版外挂成风，原因就在于此。

在大部分人的思维定势中，主机的架构相对封闭，网战中不可能出现像PC那样猖獗的修改，玩家最多只能利用游戏内的Bug耍耍赖而已。然而，这一切在近年已经有所改变。正是由于架构相对封闭，主机游戏的安全性基本依赖于硬件本身的反盗版措施，像PC那样单独为游戏设计的反作弊系统是不存在的。一旦主机本身的防线被攻破，盗版也能上网联机，作弊现象就难以避免，甚至比PC更加严重。2011年初，PS3被挖出了根密钥，破解者获得了最高权限，可以用金手指任意修改数据，大量使用自制系统的人开着作弊涌上网络，让PSN的对战成了一场灾难。虽然索尼在一段时间内修复了漏洞，但这家公司跟黑客之间的关系闹得太僵，梁子一旦结下，就很难全身而退。2012年末，PS3再次告破，《黑色行动Ⅱ》等热门大作在PSN上又一次出现了作弊满天飞的情况。虽然索尼一再声称“严惩修改者”，但截至本文发稿为止，依然没有看到官方在口头谴责之外有什么实际性的动作。

Xbox 360的情况相对要好一些，自制系统上Live会遭到瞬间封禁，但作弊者依然绞尽脑汁找到了很多修改的办法。以《战地3》为例，这部跨平台游戏的不同版本在通信端的差异不大，黑客以PC版为参考，研究出了主机版的作弊方法。Xbox 360使用者只要通过USB将存档导入PC，用黑客提供的特殊程序修改存档，再将其导回主机，就算是正版用户，也可以修改武器的后坐力和威力，因为这两项是在本地客户端进行运算的。普通玩家和游戏公司与作弊者之间的斗争，在可以预见的将来，还将继续下去……

看完了笔者在4个方面的分析，各位读者对PC和主机FPS的现状也就有了一个大概的了解。客观地说，这两个领域并非尖锐对立，它们的共同点多于差异，鼠标不是PC的专利，作弊者在主机上也不少见。归根结底，今天的游戏界是一个同质化的产业，不论PC还是主机，不论画质高低，大部分人在两个领域玩的依然是同一款游戏，区别仅在于细节，对任何一方抱有偏见或误解都是多余的，毕竟，我们玩的不是平台，而是游戏本身。P



古典与现代之外
FPS玩家喜闻乐见的新老话题

■本节撰稿 兔子半妖、防弹手柄、西塞罗、digmouse

脚本化又怎么了？/ 撰稿 兔子半妖

日前与学生们讨论时髦值的话题，有学生表示学校“演艺圈”里的妹子对我不甚感冒，理由就是我时髦值不够。为了捍卫我自己的邪恶形象，我立刻搬出了一个例子来证明我等文艺2B青年其实也是很时髦的。这个例子就是我国晋朝那堆搞行为艺术的文人。他们时髦到什么程度呢？在欧洲人民的祖先还在被罗马人当蛮子打的时候，我们的老祖宗就已经开始玩药物成瘾了。晋朝的高富帅们服用的药物叫做“五石散”，要以温酒佐服。服下五石散之后，服用者会感到浑身燥热，必须穿着粗布衣服四处疾奔，否则就会High到在地上打滚。

当然，古代也是有D丝青年的。晋朝也有一些困苦的D丝，他们没法过上嗑五石散的幸福生活，就想尽了办法来赶时髦——他们也穿上破烂的粗布衣服，躺在地上一边打滚一边痛苦地呻吟道：“哎呀，药性发作了！”，好让人觉得他们也是能嗑五石散的高富帅。

我们再穿回现代世界，就会发现这种用遍地打滚的方式装扮高富帅或者专家达人的优良文化传统依然得到了延续。有些人也许没碰过几个“枪枪枪”游戏，但他也会跟着别人指手画脚地说：“哎呀，这个游戏还在玩那套用烂了的脚本化电影范儿，真是不思进取到了极点！”

每次遇到这种文化传统的继承者，我心里都在嘟囔着，脚本化又怎么了？

脚本化“枪枪枪”游戏简史

1.不论你是去Wiki，还是去百度，你都能查到id Software制作了一款名为《德军总部3D》的射击游戏，一般大家都认为它是主视角射击游戏的开山鼻祖（1992年）。

2.而后，各种主视角射击游戏开始兴起，《毁灭战士》（1993年）在火星扫射，《毁灭公爵》（1996年）在曼哈顿扫射……在这之后的许多年间，玩家们在不同的射击游戏中进行着同样的扫射。

3. 玩家们高呼：“射击游戏要有故事情节”，于是就有了有故事情节的射击游戏《半衰期》（1998年）和向二战题材电影致敬的《荣誉勋章》（1999年）。

4.玩家们看有故事情节的游戏是好的，而有节操的厂商们觉得应该急有消费力的玩家之急，推出了有更多故事情节的《使命召唤》（2003年）和《极度恐慌》（2005年）。

5.玩家们将有故事情节的射击游戏与其他的射击游戏区分开来，给前者冠以“动作片式体验”的名头，而将后者唤作“无脑扫射”。这前者便是脚本式“枪枪枪”游戏的起源。

6.《使命召唤4——现代战争》（2007年）取得了巨大的成功。一时间，脚本式“枪枪枪”游戏开始繁盛，动作电影式的脚本开始成为了射击游戏的业界标准。不论游戏本身的品质如何，玩家们总会发现在游戏里会不时蹦出一段脚本化流程。

7.“使命召唤”系列开始在脚本化的路线上渐渐走火入魔，《使命召唤——战火世界》（2008年）、《使命召唤——现代战争2》（2009年）尚能为玩家所接受，到了《使命召唤——黑色行动》（2010年）和《使命召唤——现代战争3》（2011年）时，“不思进取的脚本化套路”俨然成为了小清新玩家们时常挂在嘴边的话题。

8.2012年第四季度，《使命召唤——黑色行动Ⅱ》和《荣誉勋章——铁血悍将》发布，“脚本化”又一次成了热门话题。

脚本化与气氛塑造——“异形大战铁血战士”系列

在PC上叫做《异形大战铁血战士》（以下简称AVP）的游戏并不多，但借着这两大外星杀手的名头，每一部游戏的关注度都颇高。最早的那一部AVP由于其时代限制，本质上是一部老派的硬汉系“枪枪枪”，除了陆战队剧情最后要

用电影《异形2》的方式把异形王后扔进太空外，其余的流程都是一路高难度的杀杀杀，谈不上脚本化。10年前那部AVP2和前两年的新AVP都使用了脚本化的关卡设计，但获得的评价却截然不同。

在充满争议的十大恐怖游戏排行榜单上，AVP2总是有一席之地的（当然如果这榜单完全排斥欧美游戏的话就没办法了）。玩过AVP2尤其是其陆战队剧情线的玩家，总是会对其关卡设计津津乐道：AVP2陆战队剧情线的前3个关卡中你不会遇到一个敌人，但仍然会被吓得寒毛直竖。绰号为“Frosty”的安德鲁·哈里森和一队战友穿行于死寂的殖民地研究基地，虽然氛围诡异，但好歹有几个人，几条枪互相掩护着。可这场外星夏令营没能持续多久，哈里森便因为防爆门的故障与队友失散。未知敌人的袭击、被剥了皮悬挂在屋顶上的人类尸体、被管道中的黑影瞬间拖走的幸存者，这种种的危险迹象逼着玩家时刻紧盯着画面中心的准星，随时准备迎击敌人。当玩家的神经被绷紧之后，恐惧又以另外一种方式降临——在昏暗的通道中，动态感应器开始不住地鸣叫。那上面的光点也许只是一只路过的飞虫，也许只是一根断裂的蒸汽管道，但你总会怀疑，那是不是一只前来索命的异形。就这样，玩家的神经像弓弦一样被一直紧绷着，总要分神去观看画面下方的动态感应器，直到陆战队的突击登陆艇降落在哈德森身边，玩家的恐惧才能暂时消退。

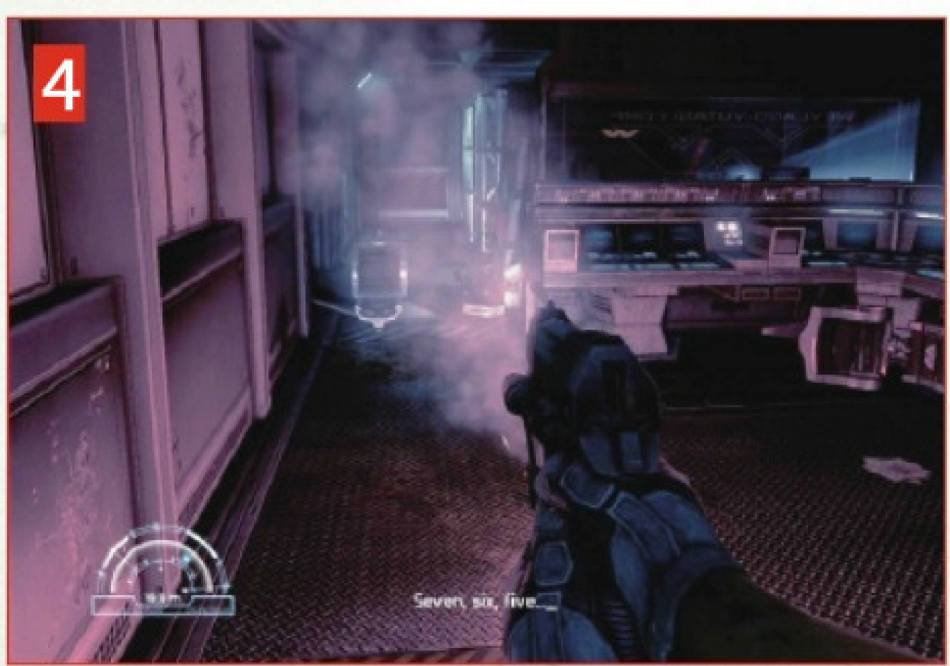
在这之后，AVP2依然在用脚本化的表现方式折磨着玩家。手中拿着更强力的武器，队友在不远处掩护，甚至还有步兵战车压阵，但AVP2仍然可以吓你一跳。哈里森被困在了控制室中，队友们近在咫尺却束手无策，而此时控制室地板上的一个管道盖板在不知名的生物的撞击下被一点点地扭曲变形。最后，伴随着飞上半空的盖板，异形跃出管道，迅猛地扑向哈德森。与此同时，在室外的队友们也遭遇了异形的全面围攻。

除此之外，AVP2还有许多出色的电影化脚本运用。例如在对抗铁血战士（你们就原谅这个以讹传讹但却约定俗成的译名吧）的关卡中。作为Boss的铁血战士出现得很早，却没有急吼吼地跳下来大杀四方。与之相反，他每次露面都是在极远的距离上用那标志性的口器摩擦声和面罩上的红色光束打个招呼，在用等离子肩炮射杀哈德森的队友后便扬长而去。接下来很长的一段战斗中，他只会不时地用口器摩擦的声响来“提醒”哈德森“我在跟着你”。直到最后决战的时刻，这个隐身的外星杀手才会真正出现在哈德森面前，让玩家挤压已久的压抑与恐惧共同爆发。而在与异形的战斗中









1.在不少青年心中，“脚本化”已经成了图中女鬼这样惹人生厌的存在
2.《荣誉勋章——铁血悍将》又一次引起了批判“脚本化”的热潮
3.两大外星杀手的相遇一直是漫画、游戏和电影的热门题材，也是在游戏中发挥脚本化手法的好机会
4.AVP系列最可怕的时候不是看到了异形，而是看不到异形，脚本化的手法能进一步强化这种效果
5.与异形的遭遇会在一瞬间释放玩家的恐惧感
6.新AVP在画面上更出色，但在恐惧气氛的塑造上逊色颇多









7.异形出现得太多，就成了打地鼠游戏里的地鼠，完全无感了
8.这样的观感怎么看都不会觉得吓人
9-10.红衣小女孩大杀四方的桥段是《极度恐慌》的标志性元素





也同样有精妙的段子。电力供应被突然切断，玩家乘坐的升降梯停在半空中。不见五指的黑暗中，异形的嘶叫声从四面传来，玩家不但要在黑暗中紧张地迎战异形，还要担心脚下的升降梯随时会失控坠地。

AVP2借助出色化的脚本运用，成功地塑造了被恐怖游戏爱好者们载入自己的史册的神作。可是，同样运用了脚本化手段的新AVP却未能像它的前辈一样取得佳绩，其原因何在？我们的新主角同样地穿行于死寂的外星殖民地，同样要紧盯着动态感应器上的光点，同样被困、被包围，可他的经历为什么就不那么吓人呢？

举个例子，AVP2和新AVP都有和队友一同遇袭的桥段（例如上面说过的异形撞开盖板的段子）。AVP2在脚本化桥段用过之后，主角是和队友们共同消灭不到10只异形，虽然敌人数量不多，但玩家仍要打起精神和队友共同迎战。而新AVP的桥段过后，则是在一个通道中与一名队友持续射击连绵不绝的异形。我们当然可以理解“成群的异形是不是很吓人啊”这种思路，但如果我们在一个通道上守着打了将近4、5分钟，连异形的尸体都堆积成山的话，这就不是在感受异形的恐怖，而是在忍受打地鼠的疲劳。而且，当你看着堆积成地毯的异形尸体的时候，你还会害怕这种战斗力只有5的生物嘛？所以，依我个人的愚见，新AVP的失误之处不在于脚本化的运用，而是在脚本化桥段用过之后的正常游戏流程出了问题。

脚本化宜多还是宜少——《极度恐慌》与《孤岛危机》

把这两个系列放到一起写，初看过去会显得很奇怪，毕竟“极度恐慌”系列和“孤岛危机”系列除了同为科幻题材的射击游戏之外似乎没有什么共同点。是啊，它们的确没有共同点，但它们在脚本化处理上却有值得比较的点。

虽然《极度恐慌》不像《使命召唤》那样拥有广泛的群众基础，但这个人气不低的系列也是在游戏流程中大搞脚本化电影式桥段的先行者。《极度恐慌》及其两个资料片中都有大量的脚本化桥段运用；《极度恐慌2——起源计划》的脚本化桥段较少出现，但每次都给人留下了深刻的印象；至于《极度恐慌3》这个猎奇的产物，我暂且不做讨论。

《极度恐慌》的成功，一半是依靠本身优秀的游戏素质（它大概是2005年前后战得最豪迈的“枪枪枪”游戏），另一半则要归功于恐怖电影式桥段的乱入。如果不加入这种种桥段的话，《极度恐慌》也许就会成为一个百分之百的传统硬派射击游戏。虽然主角Point Man所属的组织First Encounter Assault Recon（第一类接触事件侦察突击部队）听起来很劲爆很时髦，但在玩家刚刚进入游戏的时候，手中所持有的只是一把威力巨大的手枪。这和当年毁灭战士老兄刚刚出道、毁灭公爵大人驾临纽约时的做派一样，怎么看都像是一个“主角从手枪起家收集十种武器扛在身上横扫全场令群丑伏诛”的老派“枪枪枪”游戏。

然后《极度恐慌》就开始改变玩家们的想法——在老派的射击游戏里，你不会看到一群精锐的Delta部队士兵在一瞬间被分解成残连着些许血肉的骨骸；在老派的射击游戏里，你不会看到地上的阴影变成实体，将你的队友活生生地撕裂；在老派的射击游戏里，你不会因为追逐某个似曾相识的身影而进入一个无路可走的死角，又在转身后被血肉模糊的尸体吓一跳；在老派的射击游戏里，你不会在爬梯子的时候赫然发现梯子的上方有一个一身血衣的小女孩正望着自己，更想不到这个小女孩会一再用狠辣的手法杀死围攻你的敌人。这些脚本化的桥段树立了那个护子心切的红衣女孩艾尔玛的赫赫威名，也成就了《极度恐慌》在恐怖题材射击游戏圈子里无可动摇的地位。

然则我还是要不客气地说，《极度恐慌》里的脚本化桥段其实是有点小问题的。这个问题就是当各种被精心打造的桥段急匆匆地跑出来，打算吓玩家一跳的时候，玩家的视线可能刚好没对准那个位置，结果就什么都看不到。属于这种路人甲命运的桥段有很多：某个熟人的影子在主角面前一闪而过，主角追过去的话，要么在某个角落看到他死得惨不忍睹，要么什么都看不到，松了口气回头就看见这哥们血流满面地站在自己面前；主角在好好地散步，然后面前砸下几具尸体；主角在走啊走，一阵怪异的音乐传来，然后某个角落有个枯瘦的人形黑影在深情地凝望着主角。若是在以传统的人类为对手的“枪枪枪”游戏里，玩家可能都会把这些源自日式恐怖片的小段子收入眼底；可在敌人阵营中不乏各种飞檐走壁高手的《极度恐慌》里，玩家的注意力基本都集中在那些可能出现敌人的拐角、掩体上，经常忽略了这些特意安排的桥段。

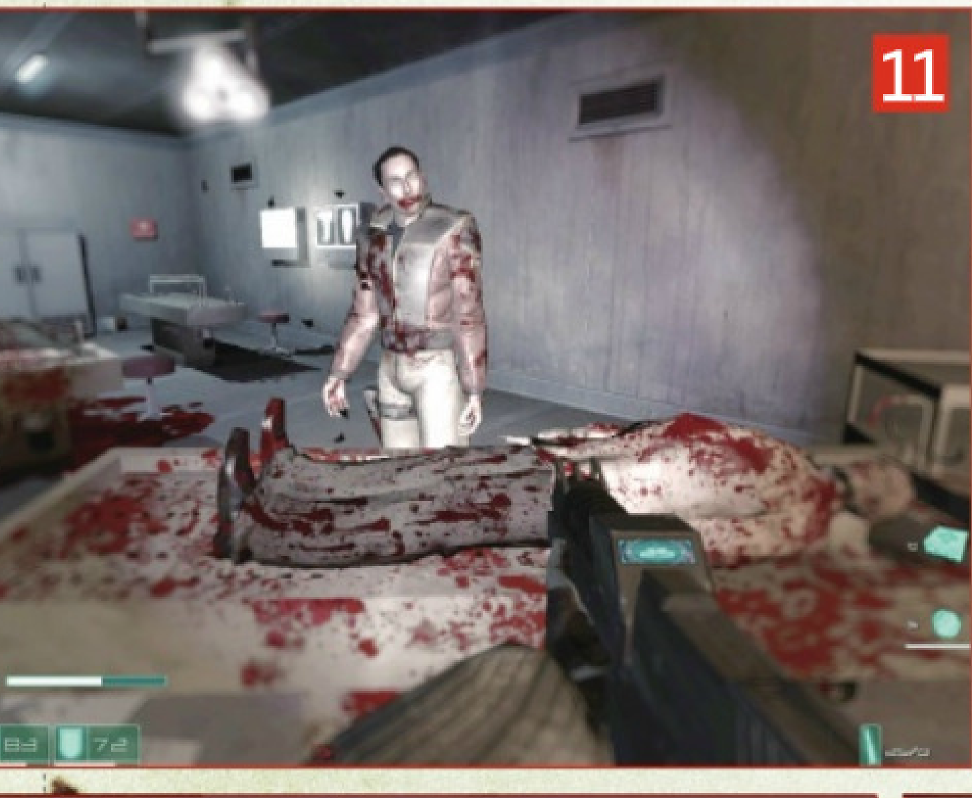
在脚本式桥段的运用上，《极度恐慌》及其资料片《撤离点》《帕修斯指令》可以说是大甩卖地批发各种恐怖电影桥段，结果到了最后，大家记住的还是只有大杀四方的红衣艾尔玛。这样，制作商和投资方都难免会觉得“哎哟搞那么多桥段真是浪费啊”。所以当Monolith社开始打造《极度恐慌2——起源计划》的时候，他们显然记住了前作的教训。这次他们走上了另一条路线——在《极度恐慌2》里，除了序章中的核爆炸和后面队长的惨死外，你还记得几次电影式的桥段？能深刻到让人记住的恐怕只有两段：一处是游戏的结尾处，已经化身为成熟女子的艾尔玛骑在了主角贝克特身上（这只好算是重口味福利环节），另一处则是复制人刺客的登场。

在后面这个桥段里，贝克特遭遇了一直在暗中帮助他的研究员“蛇拳”。“蛇拳”取出了试验型的脉冲武器交给贝克特，打算和贝克特一同离去。正当此时，“蛇拳”背后的空气开始扭曲，隐身的复制人刺客袭击了“蛇拳”，割喉、斩首、取头、空翻、撤离这一气呵成的动作在子弹时间下展示在玩家面前。玩家在零距离感受到了“蛇拳”眼中的生命光芒的消退，同时也感受到那个露出一口尖牙的复制人刺客的凶残与诡秘。这一处桥段的运用，不但渲染了游戏的恐怖氛围，更是进一步绷紧了玩家的神经——因为他们马上就要与这些诡异的刺客进行面对面的搏杀。

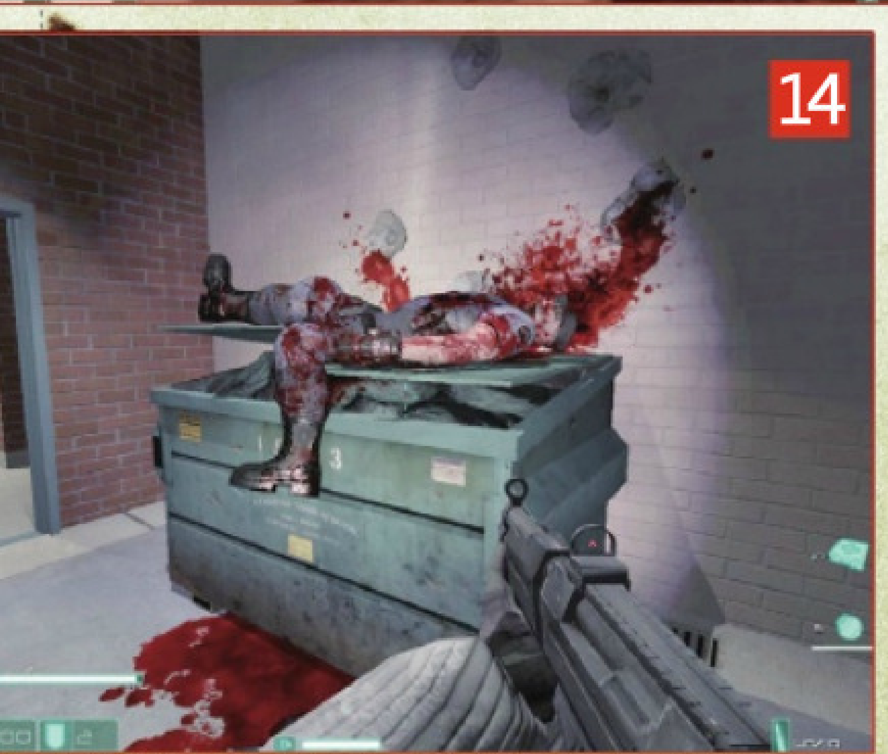
前面已经说过了脚本化桥段遍地乱滚（但并不讨厌）的《极度恐慌》和脚本化桥段少而精的《极度恐慌2》，下面就要把话题转向《孤岛危机》了。

《孤岛危机》的脚本化桥段并非这个游戏的争议重点。围绕着《孤岛危机》打嘴仗的两个大派系莫过于“这么个沙盘化的大岛我根本不知道做什么沙盘化去死啊跪求一条路射到黑”的疑似以洋人为主的群体，以及“地图、纳米服乃至作弊级望远镜一应俱全玩沙盘是有多爽迷路的人都是马鹿啊”的开心无比地在灵山岛上乱转的玩家群体。而我们都知道EA是个向来就不太清楚谁是自己的铁杆粉丝谁会买自己游戏的巨型多金墙头草，所以他们把《孤岛危机2》的战场扔到了纽约，极大地压缩了玩家的活动范围。值得庆幸的是，在制作《孤岛危机3》时，EA大概知道什么人会买游戏了，所以《孤岛危机3》的战场还是纽约，但却是开放式的沙盘式纽约。

不过，无论是《孤岛危机》还是《孤岛危机2》，它们对脚本化桥段的运用都是一流的——尽管次数不多，可就是来的自然，让人过目不忘。“孤岛危机”系列里罕有《使命召唤——黑色行动》中那种层出不穷、令人厌烦的脚本式桥段，每一次电影式的桥段都起到了烘托气氛、承前启后的作用。




11.菲特尔食人这一段内容恐怕也给玩家们留下了深刻的印象
12-13.成年化的艾尔玛的出现暗示着艾尔玛人格的分裂
14.这种角落里飞出一具尸体的手法有时根本不会让人注意到
15.《极度恐慌2》里“蛇拳”被斩首的过程恐怕谁都会记住








16-17.《孤岛危机》里的脚本化桥段不多，但往往很有视觉冲击力
18.斯崔克兰德少校从容赴死的段子
19-20.《孤岛危机2》里，Ceph人重装兵和机甲的登场都使用了极具表演效果的方式

《孤岛危机》最经典的桥段，莫过于猛禽小队在岛上会合，以及游戏后期海军陆战队前来接应主角“诺曼”两段。在第一个桥段中，猛禽小队因为队友“阿兹特克”的离奇惨死而意识到这次任务绝非上级所说的“营救情报员”那么简单。就在“小丑”和队长“先知”发生争执的时候，他们身边那艘莫名其妙地出现在山丘上的被冰冻住的拖船碎裂了，一个形似章鱼的巨型物体抓走了“小丑”，一瞬间便将游戏的气氛推向了高潮——它一方面逼着玩家们投入一场没有喘息机会的追击战，让剧情变得更加紧张，另一方面又借队员间的对话来加深玩家的怀疑，让玩家思考“这个岛上究竟是隐藏了什么东西”。

在游戏后期，登岛的美军开始全面撤退，“诺曼”所搭乘的运输机还未能起飞，一只巨大的外星人外骨骼装甲就已经杀上门来。此时，已经登机的斯崔克兰德少校为了掩护大家撤退，毅然跳上悍马车去吸引外星人的注意力。这个白发苍苍的老人一边用平淡的语气说着“我是海军陆战队员，办不到的事我也要去办”，一边从容地用重机枪扫射外骨骼装甲，直到自己连人带车消失在爆炸的火球中。虽然“队友牺牲”是“枪枪枪”游戏里很常见的段子，但此时斯崔克兰德的牺牲，却恰到好处地迎合了游戏的节奏，用悲壮的气氛为即将发生在美军航母上的最终决战做了铺垫。

脚本化的说书人——《地铁2033》与“使命召唤”

我一直坚定地认为《地铁2033》与《使命召唤》是有异曲同工之妙的：这两个游戏都是让玩家乖乖地坐在屏幕前，像是在烹饪时添加佐料一样加入各种脚本化的桥段，诱使玩家投身到制作组编织出的故事中去。二者的共通点在《地铁2033》的开场时便展露出来了——队友在废墟中潜行时那种小心的步伐、谨慎的态度，与其他“枪枪枪”游戏里看到敌人就嚎叫着扑上去的队友行为模式截然不同，倒是与《使命召唤4——现代战争》中麦克米兰与普莱斯二人在切尔诺贝利狙击扎卡耶夫时的表现高度神似。而在后面看到主角一行被变异生物围攻，从天而降的巨兽将主角掀翻在地的时候，你恐怕还是会想到“使命召唤”系列中各种负伤倒地还依然坚持战斗的主角。只不过，“使命召唤”系列则显然带着各路脸熟的军事动作电影的血统，一路上各种煽情段子和热血场面少有间断；而《地铁2033》源自于后核战末日背景的科幻小说，叙事的节奏更加从容不迫。

制作《地铁2033》的斯拉夫壮士们应该是有心用这个游戏来讲述同名小说中的那个故事，因此他们在该使用某种资源的时候是毫不犹豫的。脚本化的桥段也是他们“讲故事”所用的资源之一，在必要的时候，他们会大胆地塞进很长的一段脚本化的流程。如果在别的游戏里，玩家只怕要对这种做法开口大骂。可在《地铁2033》的故事中，长长的一段脚本化流程居然还能显得自然而然，让人不得不佩服斯拉夫人骨子里的文艺范儿。

其中最极端的例子，应当算是主角被“可汗”搭救后的章节。制作组在这里借“可汗”指引初出茅庐的主角的机会，通过塞得满满的脚本向玩家们展示了地铁世界里种种超自然现象的凶险。玩家会在两具尸体边看到他们的灵魂展示死亡的过程；会听到管道里灵魂的呼喊；会目睹灵魂重演幼童被变异的生物吞噬的惨剧；会遭遇地铁的“灵魂”大开着头灯、执著地穿行在荒废了多年的隧道中的异象；会遇到一群战死的守卫者，这些人即便是死后也没有忘记生前的职责，依旧顽强地用自己的灵魂守卫着地铁中的通道；最后在被变异生物围攻的时刻，也是“可汗”及时提醒主角不要乱动，才没让主角和那些变异生物一起被专门攻击活动物体的球状闪电化作焦尸。

这段游戏流程实际相当于其他游戏里的教程，它用最生动的形式向玩家展示了在后面的游戏流程中哪些东西是绝对

不能惹的。比起某些游戏里由一个面无表情的NPC外加一堆按键提示组成的教程，这塞进去的一堆脚本可算是高明了不少。

当然了，《地铁2033》运用脚本化段子出色的地方不是教程，而是在“讲故事”的过程中借用脚本化段子插入的一些点睛之笔。在主角跟着老江湖波尔本大叔，第一次来到莫斯科地表的时候，制作组就用上了两个脚本化的段子。第一个段子是波尔本搜刮地面死者的尸体。他一边带着逛超市的轻松态度翻动着死者的遗物，一边带着老大哥式的热情地招呼主角：“喏，那边还有一个，你也去翻翻嘛。”第二个段子是二人走到室外的时候听到了飞行怪兽的吼声，即便是经验老到的波尔本也连忙躲到阴影之中，还压低嗓音警告主角不要乱动。两个简简单单的段子，便向玩家们展示了核战之后莫斯科城的残酷与凶险。

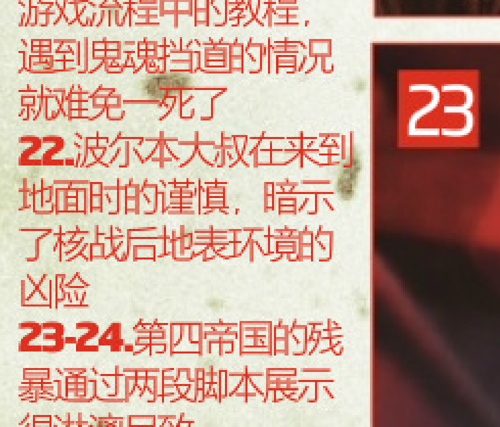
形色各异的人类团体也是《地铁2033》小说的特色之一，游戏在介绍这些团体的特色的时候，也使用的脚本式的桥段，而不是传统的旁白式描述。在展示人类彼此之间无谓的内斗时，制作组就用上了不少的桥段：秘密警察不分青红皂白地逮捕甚至是处决他们觉得可疑的陌生人，更加凶残的第四帝国则是将主角痛打一顿之后，问都不问就打算将主角枪杀；在后面的流程里，脚本化的段子会让主角发现这两个阵营的成员其实也都是普通人，他们不清不白地投入与“敌人”的战斗，而那双方交界处的战线就像磨盘一样吞噬着人们的生命。同样的，在展现人类灵魂高贵一面的时候，《地铁2033》用的仍然是脚本式桥段：被蜂拥而来的变异生物拖下轨道车的鲍里斯毅然拉响了手中的光荣弹，为主角争取了逃生的机会；“洞穴”地铁站外，守卫者们为了保护妻小和家园，勇敢地战斗到了全军覆没；变异生物尸体堆积在含笑而逝的守卫者身边，无声地诉说着这些战士的勇气。甚至在描绘变异生物“图书管理员”的凶猛时，制作组也没有忘了脚本式的桥段——在主角眼看就要没命的时候，他们直接让巨大的飞行变异体“恶魔”冲进图书馆，和“图书管理员”来了一场惊天动地的贴面肉搏。

让我们再把话题转向“使命召唤”。我在前面说过，“使命召唤”系列基本是把脚本化的段子当作煽情的佐料在用。佐料这东西，用量恰好的话自然是效果更佳，可若是用得太多，效果就会很可怕了。在“使命召唤”系列里，上面这两种情况都能见到。

近年的几部较成功的“使命召唤”作品里，《战火世界》是以“纳粹僵尸”和多人联机模式取胜，《现代战争》





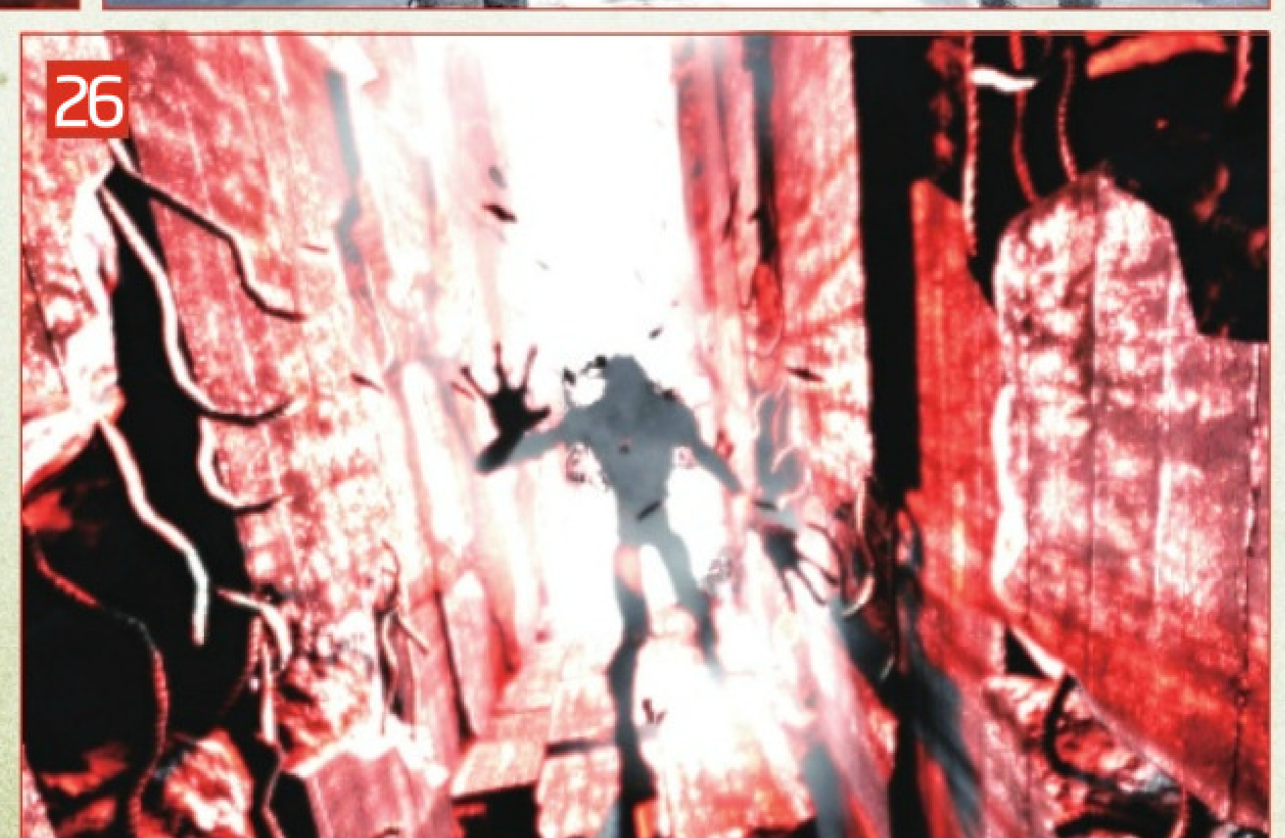


21.游戏开始，如果没有“可汗”那段融入游戏流程中的教程，遇到鬼魂挡道的情况就难免一死了
22.波尔本大叔在来到地面时的谨慎，暗示了核战后地表环境的凶险
23-24.第四帝国的残暴通过两段脚本展示得淋漓尽致
25.第一次出门的主角被变异生物追逐
26.“黑暗种族”的心灵交流也是用脚本来进行表现的





















27-28.货轮逃生和中东核爆两个段子影响了好几年的射击游戏
29.在“切尔诺贝利刺杀”这个经典的关卡中，其实很少有脚本化的段子来影响玩家的游戏体验
30-31.《黑色行动》的流程几乎就是从一场爆炸冲向下一场爆炸
32.《现代战争3》鲜有顺利的行动，它们几乎都被各式脚本搅了局

前两作都是将脚本化段子运用得恰到好处的例子。在这两部作品里，脚本化桥段的每次运用都是点到为止，既煽动了玩家情绪，又没有过多地限制玩家的游戏体验。

当《现代战争》开场那段特别空勤团突袭货轮的战斗拉开序幕的时候，直升机压制艉楼枪手和盖兹换霰弹枪破门这两处很短暂的脚本化桥段，就成功地让玩家感到自己在参与一次紧张刺激的秘密军事行动。此时，即便没有脚本来限制行动，大多数玩家还是会自觉地紧跟着普莱斯上尉，与NPC们共同参演这场动作电影级的精彩游戏流程（好吧，至少在第一次玩这个游戏的时候是这样）。而在货轮被导弹击中、队员们拼死冲向甲板逃生这一段流程中，各种脚本式的危机不但极大地增强了玩家的紧张感，也让玩家们记住了在生死关头出手搭救主角的普莱斯上尉。更妙的是，通过“货轮突击”中的脚本化段子煽动起来的情绪，恰好和整部游戏结束时的脚本相呼应了：在结尾的战斗中，反派扎卡耶夫一个接一个地射杀倒地的特别空勤团队员，而这些队员刚好就是在货轮突击战中与主角生死与共甚至拯救过主角生命的队友。当普莱斯上尉用尽最后一点力气将手枪推到主角手中的时候，相信每个玩家都是咬牙切齿地将枪口对准了扎卡耶夫的头颅。

《现代战争2》的脚本化段子运用保持了前作的水准。“小强”和“幽灵”带队突击马卡洛夫隐蔽所的战斗中，就没有任何“动作电影式的美妙体验”来打扰玩家的战斗。只是在战斗的结尾，制作组才用上了脚本化的桥段，让拼命杀出重围的“小强”和“幽灵”二人被谢泼德将军暗算并焚尸。玩家此时对谢泼德将军这个奸险小人只怕是恨之入骨，所以接下来“肥皂”和普莱斯上尉追杀将军的复仇之战，也就显得格外的痛快。

让人意外的是，《使命召唤——黑色行动》和《使命召唤——现代战争3》没能把握好使用脚本化段子的度。表现在《使命召唤——现代战争3》上，就是每一次行动都必然出乱子，从头到尾都觉着自己是一个在被敌人耍的熊孩子；而表现在《使命召唤——黑色行动》中，就是不停的爆炸爆炸还有爆炸，没有任何一个主要人物能在正常的游戏过程中安稳地死去。

与脚本化无关——《铁血悍将》4分该怪谁

在开始整这篇文的时候，编辑部的老爷们特意关照了

《铁血悍将》，他们对我说：“一个获得了IGN 4分的奇葩游戏真的不是因为滥用‘脚本化’么，您难道真的忍心不为它写点什么吗？”我自然是会写的，因为我要为“脚本化”洗脱冤屈。

对于《铁血悍将》所获得的低分，网上的评论大概可以归结为这么几个观点：1.没给IGN的老爷们塞钱所以被抹黑；2.滥用脚本化的段子，毫无新意；3.游戏自身的素质太烂。我自己倾向于第三种观点——《铁血悍将》的低分，不是因为滥用脚本化的段子，而是因为它自己已经烂出一定的境界了。

《铁血悍将》的最大烂点便是单机剧情线的混乱。制作组Danger Close一直标榜着《铁血悍将》的单机剧情线是“Inspired by true events”（由真实事件改编），一直以有多名真正的美军Tier 1部队的成员担任顾问为游戏卖点，但这些真实事件被Danger Close改编成游戏剧情后，非但没有起到吸引眼球的作用，反倒让游戏显得更加混乱不堪。

《铁血悍将》的单机剧情线乱到了什么程度？请允许我略微整理一下它的剧情线：任务1是“老妈”和“牧师”在8周之前，在巴基斯坦的卡拉奇执行任务；任务2转到“现在”，是“脏人”安排的卧底在也门接受恐怖分子的训练；任务3是1周前“野狗”和“桩子”在索马里打击海盗；任务4又回到8周前，“牧师”在卡拉奇追击刺杀了线人的杀手；任务5和6中，“老妈”和“牧师”又出现在了菲律宾，前往阿布沙耶夫组织的手中营救人质；任务7返回“现在”，野狗”、“桩子”还有“巫毒”在阿拉伯海上的公海海域狙杀绑架了一名货船船长的海盗（这貌似是唯一一件可以确认的真实事件）；任务8“老妈”和“牧师”离开了菲律宾，追捕一个名为法拉兹的军火商人；任务9变成了“桩子”与“巫毒”在北也门袭击疑似有基地组织盘踞的据点；任务10顺着任务8提供的情报，来到中东，追查为恐怖活动提供支援的银行家。任务11“桩子”和GROM的特工来到了南欧的萨拉热窝，调查供应PETN炸药的军火贩子；任务12“桩子”在阿拉伯海上营救被俘的“牧师”，从恐怖分子口中撬出幕后真凶的身份；任务13“牧师”来到巴基斯坦，在伊斯兰堡追捕真凶。

从1989年的《挖金块》到现在，鄙人自觉玩过的游戏也不算少了，但像《铁血悍将》这样时间顺序、地点、角色都在疯狂切换跳跃的游戏，我还真是第一次见到。更可恨的是，Danger Close似乎还嫌剧情线不够混乱，所以又把“牧师”的家庭问题做成了另一条剧情线，用CG的形式穿插了进来。于是本来就有点混乱和模糊的角色关系就更乱了——就连别的角色的任务中也是照样插播“牧师”和他老婆电话吵架啊，稍不注意的话都不知道自己是在扮演“牧师”还是“桩子”。

其实，以前也曾有过多角色、多地点，多时间顺序，外加掺杂角色家庭问题因素的游戏，那就是《冲突世界》。《冲突世界》着力刻画了一群个性鲜明的NPC人物，让人绝对不会把剧情线弄混——在扮演美军的帕克中尉的时候，你会遇到的是脾气暴躁、作风硬朗的索耶上校和自以为是、到处惹事的班农上尉；在扮演苏军的罗曼诺夫中尉时，陪伴你的是爱兵如子的奥洛夫斯基上校，以及冲动好战的马拉琴科上尉。比起《铁血悍将》里花力气做出来但没有多少效果的CG，《冲突世界》用“亲情电话”加图片表现军人们的家庭问题，更是充实了游戏中人物的形象——像班农上尉与母亲、继父的电话，就揭示了他在战场上不听命令猛打猛冲的原因是因为想要向母亲、向战死的生父证明自己，同时也为他最后在瀑布之战中英勇捐躯的行为做了铺垫；奥洛夫斯基上校和马拉琴科上尉叔侄间的对话，也交代了马拉琴科性格





33-34.“牧师”家庭问题的乱入进一步扰乱了本来就混乱不堪的角色、时间、地点的关系

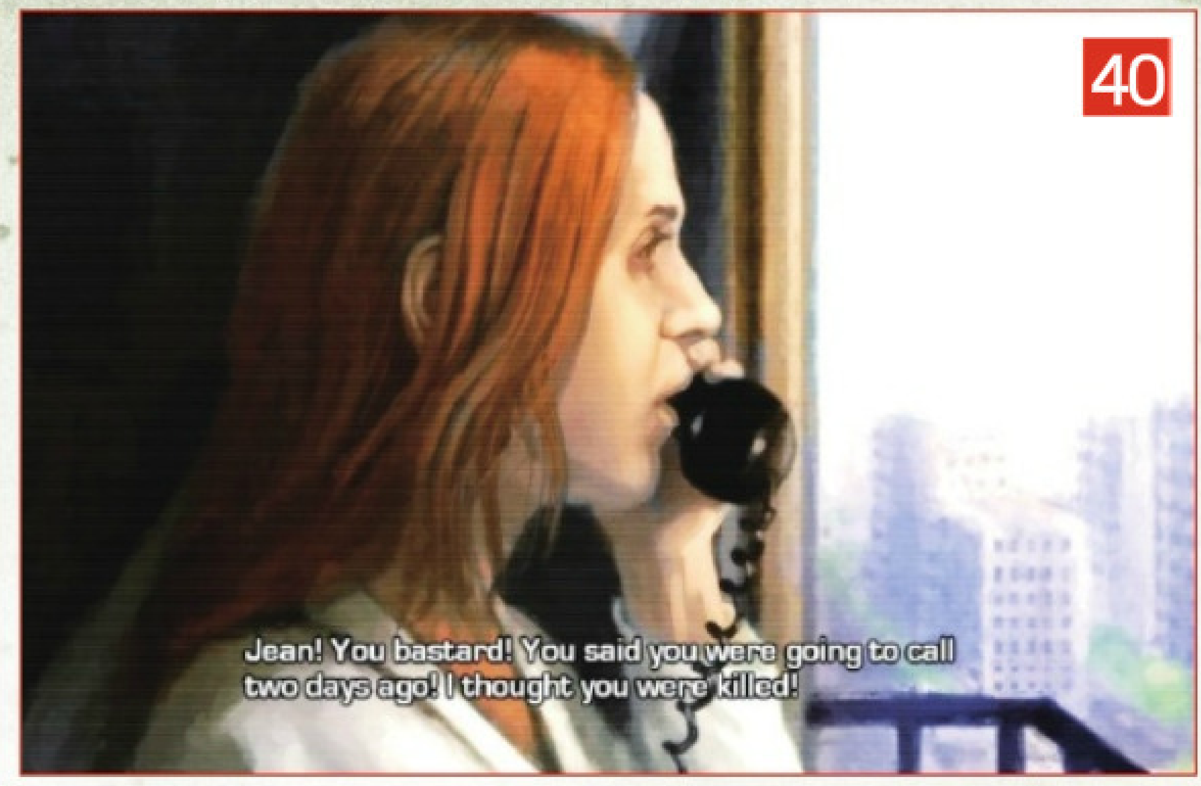
35-36.占了游戏流程25%的“极品飞车”关和莫名其妙的训练关只会惹人生厌








37.驾驶无人战斗车辆UCV是最恶心的体验之一，UCV的行进方向都被空气墙限制住了！
38.看上去无比专业的队友却连个别落单的敌人都搞不定
39-40.同样是多角色，同样是家庭问题乱入，《冲突世界》的处理方式远比《荣誉勋章——铁血悍将》出色

转变的原因是美军的空袭导致了他的妻女死亡，为叔侄二人最终反目埋下了伏笔。所以，多角色、多地点、多时间的做法不是不可行，只是Danger Close玩不转这一套。

此外，《铁血悍将》还有一些无处不在但却不十分明显的弊端。从整体上来看，一共13个任务中，除开短暂的序章之外，第二个任务是莫名其妙的训练关（这个思路很诡异，为什么训练关放到第二个而不是首发），一个几乎没太多活动余地的狙击海盗任务，两个半任务是“极品飞车/飞艇”，真正的“枪枪枪”任务只有七个半。更讨厌的是那几个“极品飞车”任务冗长而且难度不低，对于只想“枪枪枪”的玩家来说，它们根本就是在恶心人。而从游戏流程的细节上来看，无处不在的空气墙把玩家的活动范围限制在了极小的区域里（“使命召唤”至少会用路障、铁丝网之类的把路堵死，《铁血悍将》是货真价实地用空气墙堵路）；缺乏任务指示让人不知道做什么；敌人可以从莫名其妙的角落里钻出来扫射玩家，而蠢到极致的AI队友却不会对他们射击；综合上面这些缺陷，以及前面所说的剧情混乱的问题，《铁血悍将》获得IGN的4分评价实在是当之无愧，实至名归。

让掩体告别“鸡肋”

/撰稿 防弹手柄

我们在各种FPS游戏中扮演过贴着“特种兵”“宇宙战士”“特工”“警察”“杀手”等标签的主角，我们通过印在游戏封面上那个手持威猛系枪械的壮汉了解主角的形象，制作者也会通过时不时插入的过场动画来增加所谓的“代入感”。然而就其本质来说，玩家从头到尾真正扮演的，只是一支漂浮在空气中的枪而已。正是因为“身体”的概念不存在，掩体的价值也无从谈起。当我们自认为已经处于掩护状态的时候，实际上只是安装在枪上的“摄像机”被障碍物挡住了。换句话说，我们是在掩耳盗铃。当我们准备露头射击的时候，实际上是操纵着自己的双脚让自己跑出掩体，这样只能享受被“枪打出头鸟”的待遇。

主视角下的伪射击

战斗中的射击主要是由射手的双脚移动、双手对武器的控制以及躯干部分对战斗姿态的调整构成的。从表面上看，鼠标控制瞄准（模拟手部动作），W、A、S、D控制移动（模拟脚步动作），或者还有Shift/L-Ctrl键所实现的站立、下蹲、卧倒的切换，能够体现出“射击”过程中身体各部分的配合。

然而在现实中是否只要管好了手和脚，会跳、会蹲、会趴，就能在险恶的战场中横行无忌呢？答案当然是否定的，因为弹雨横飞的环境下不可能给你直挺挺站着开火的机会。你需要以低调的姿态在复杂的战场环境下摸爬滚打——虽然游戏不必如此较真，但起码应该给用于喘息的掩体最起码的尊重。

在FPS的表现方式之下，“瞄准”和“观察”是一个概念，所谓的视野其实是枪的射界，在枪打不到的情况下，你也绝不可能看到目标。因此在传统FPS中寻找掩体，其实是一个“面壁”的过程——也许能糊弄住AI，但是在激烈的多人对战中，寻找掩体无异于蒙起自己的眼睛，剩下的只有被绕道侧翼的真人玩家“包饺子”这一种下场，此时在快速跳跃、奔跑状态下，反而更能给予进攻方以强大的压力。正是因为“观”与“瞄”这个连体婴儿的存在，本来目的是为了找寻防护屏障和进攻支点的掩护，反而变成了画地为牢式的









41.KZ2的掩体后射击系统已经拥有了相当完善的设计，但却因为键位安排上的不完善而没有达到预期的效果
42.《红色管弦乐队2》的掩体后起身的幅度同样是依据掩体的高度而定，不会出现露出过多的情况
43.《红色管弦乐队2》只需一键就能贴住掩体，用方向键来控制掩体后方的探身动作
44.探身系统的成熟，让优势又重新回到了拥有掩体保护的一方，接下来FPS需要做的是强化火力压制，避免出现M134火神炮的射手被探出掩体外的9mm手枪一枪击毙的情况

举动。

无论是蹲在掩体后方还是依托墙角掩护自己，想在枪林弹雨的环境下了解前方状况其实都不是一件很容易的事情，在掩护自己的同时，也失去了观察敌情的机会。在《黑鹰坠落》这样走纪实路线的战争电影中，我们看到"游骑兵"士兵在快速通过一个敌情未明的街道的时候，会移动到墙角边缘然后贴墙站立。此时只要将头移动到和墙边缘平行的位置，就可以利用眼球的转动，结合余光来观察街道中大部分的状况。但在枪械、身体和视角一体化的主视角下，你的视角会牵扯着手臂、躯干做"全身运动"，但想观察就必须正面露头，想看得越多就必须露得越多，也就意味着所冒的风险也越大，正所谓是牵一发而动全身。

"掩体无用论"

掩体的战术价值就在于赋予了玩家一个可以看到、打到敌人而敌人无法拥有上述两种"权限"的位置，而在传统的FPS表现方式之下，上述两个优势一个也实现不了，反而是《战争机器》之后出现的一大批"Cover-Base Shoot"游戏比FPS更能体现射击的原则，因为它们能够以第三人称方式正确表现出主角的体积感，并且能够将人物的瞄准与玩家的观察区分开来。在人物处于掩护状态下时，视角都会从更利于观察的角度进行优化，如人物蹲姿靠住一个矮小的掩体，那么摄像机位就会向上调整，避免由于人物放低身姿而造成视线被掩护物挡住的情况出现。人物贴在拐角的左侧，则视点会向右侧偏移，让玩家的可视范围更广。

"掩体控"游戏潮流的到来，甚至在当时让很多老牌射击游戏玩家惊呼"FPS就要灭亡了！"，察觉到危机的FPS开发商也通过学习和借鉴，找到了正确呈现观瞄概念的方法。比如《彩虹六号——维加斯》的主视角掩护不再是"面壁"，而是将摄像机视角后移，让玩家从越肩高度观察周遭的敌情。按下举枪键就会立刻控制角色以FPS方式露头射击，松开后人物会自动回到掩体。然而这种解决方案也是没有办法的办法，它从侧面证明了以主视角营造真实观瞄关系的不可行性。

无法正确呈现主角体积感所导致的"观—瞄—射"一体化问题的另一个顽疾，就是掩体在主角开火还击时的进攻支点作用也无从谈起。真人可以用腰部、颈部和手腕的动作，在开火时尽可能地减少自己的暴露面积，而在传统的FPS操控模式之下，无论保护你的是两个堆在一起的沙袋还是一面齐胸高的水泥板，从掩体上方射击都要冒着露出至少半个身子的代价，至于两侧射击更是要整个人都冒出掩体——唯一的优势就是回到"面壁"状态的速度快一点罢了。

"探头"的探索之路

除了Q、E的两侧探头动作，2005年后推出的军事题材FPS在"体积感"方面，通过掩体后探身射击进行了不少尝试，《杀戮地带2》（Killzone 2）无疑是一个标杆性的作品。掩体后方使用L2键（下蹲动作）就能控制角色进入贴墙状态，用L3摇杆可以直接控制角色向左右方向探身。进入掩护状态下用摇杆控制探身动作，也成为了此类解决方案的范本。然而KZ2原本用于简化探身射击操作的系统，却因为键位安排的不完善而将简单的事情变得复杂化：即便是在被公

认为最接近CoD玩家喜欢的Alternative 2操控设置下，要探头既要按住L2键不放，同时按下L1键“开镜”（默认是更加别扭的按下R3的操作），还要推动LS控制探头方向，一只手要负责3个操作。再加上游戏为了营造所谓“枪械重量感”而增加的操作延迟和瞄准的不稳定，玩家被折腾得手指抽筋并不奇怪。

二战题材《荣誉勋章》于2007年推出的最后一作《空降兵》，其探身射击的操作显得舒服许多：进入瞄准状态后按方向键就能控制角色原地实施左右探身和蹲下与站起的动作，无需特殊按键就能让主角做出倾斜身体向掩体两侧射击的动作。如果玩家需要调整观瞄位置，只要按住Shift就可以控制角色在掩体后方实施小幅度移动。

在《红色管弦乐队2——斯大林格勒》的主视角掩护系统中出现了一种“架枪”动作：掩体后方按右键打开机械瞄具后，系统会自动判定你的枪是否有支撑点，在实施探身射击之后，玩家就会以沙袋、窗台、墙、车辆残骸为支点进行精确的瞄准，此时角色身体露出掩体的部分完全是根据射击支撑点的高度来决定的，从敌人的角度去观察，你此时只是黑洞洞枪口后方的一顶钢盔和握住护木的一只手。然而这种需要由玩家来主动激活的“火力点”，往往会因为“掩护—脱离”两种状态之间判定规则的不明确，而出现该靠的时候靠不住，该脱离的时候被吸住跑不掉的情况——即便是正宗的“掩体控”游戏也无法彻底解决这一现象。“红管2”自然无法幸免，当你好不容易找到了一个掩体却探不了头，对着步步紧逼的敌人毫无办法，或者是被卡在掩体中动不了，结果敌人准确地丢过来一枚手榴弹的时候……恐怕你会觉得还是当一支漂浮在空气中的枪比较舒服。

2010年的《荣誉勋章》继承并且优化了《空降兵》的掩护模式：按住LB键结合LS摇杆就能在任何状态下控制角色的躯干动作，在掩体后方，你可以自由控制探身的方向、幅度甚至是速度。以“起立射击”这一动作为例，不必先控制主角站立打几枪，再按下手柄上的B键下蹲退回掩体——整个过程只需要轻推LS摇杆就能完成。在常规移动状态下，LB+LS就能脱离传统的蹲姿、卧倒操作，快速而流畅地控制角色的身体姿态。

各种无脑冲以及全民蹲坑这两种在网络对战最容易简单的极端，正是说明FPS在营造真实的枪战攻防关系方面还有很长的路要走。可喜的是，我们已经看到通过对主角体积感概念的强化，以及掩体后射击系统的日益成熟，看到了FPS向前迈出了坚实一步。













45.掩体边缘贴墙站立，是最常用的观察和还击动作，今天的军事题材FPS已经能够实现类似的效果

46.《彩虹六号——维加斯》贴墙状态自动切换视角的方法，解决了观瞄一体化所导致的面壁问题

47.FPS游戏营造所谓主视角，其视野范围其实有时还达不到人类一只肉眼的视野范围，倒是电影超宽画面比例下营造的主视角射击场面比较符合真实的状况

48.即便你是传说中的Delta，对手是毫无战斗力的民团武装，在战场中也绝不可能出现站直了身子肆意扫射的情况

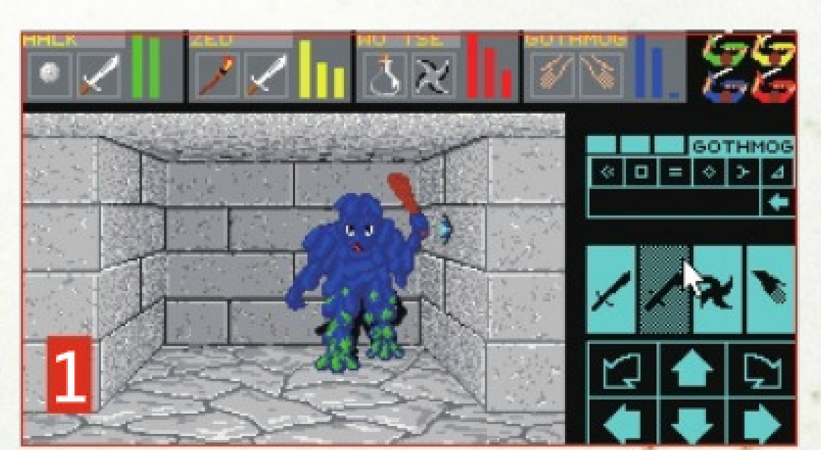
49-50.游戏中对滑步等下半身动作的表现是FPS中呈现角色体积感的良好细节

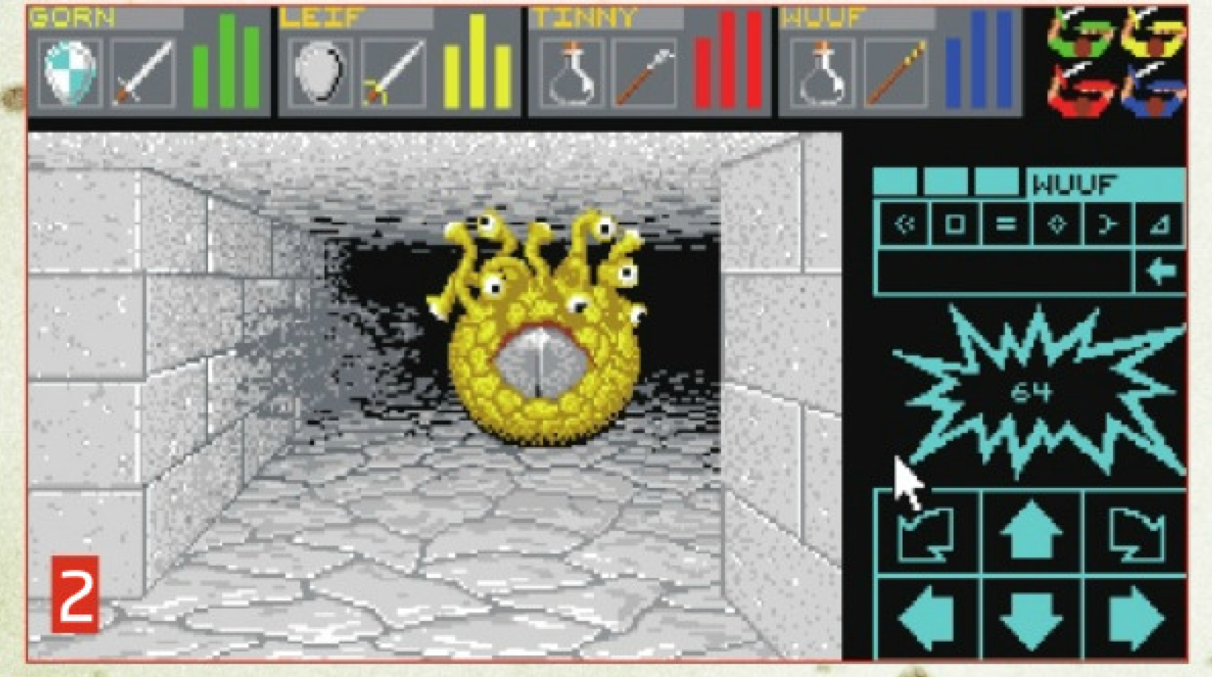
RPG+FPS=？/ 撰稿 西塞罗

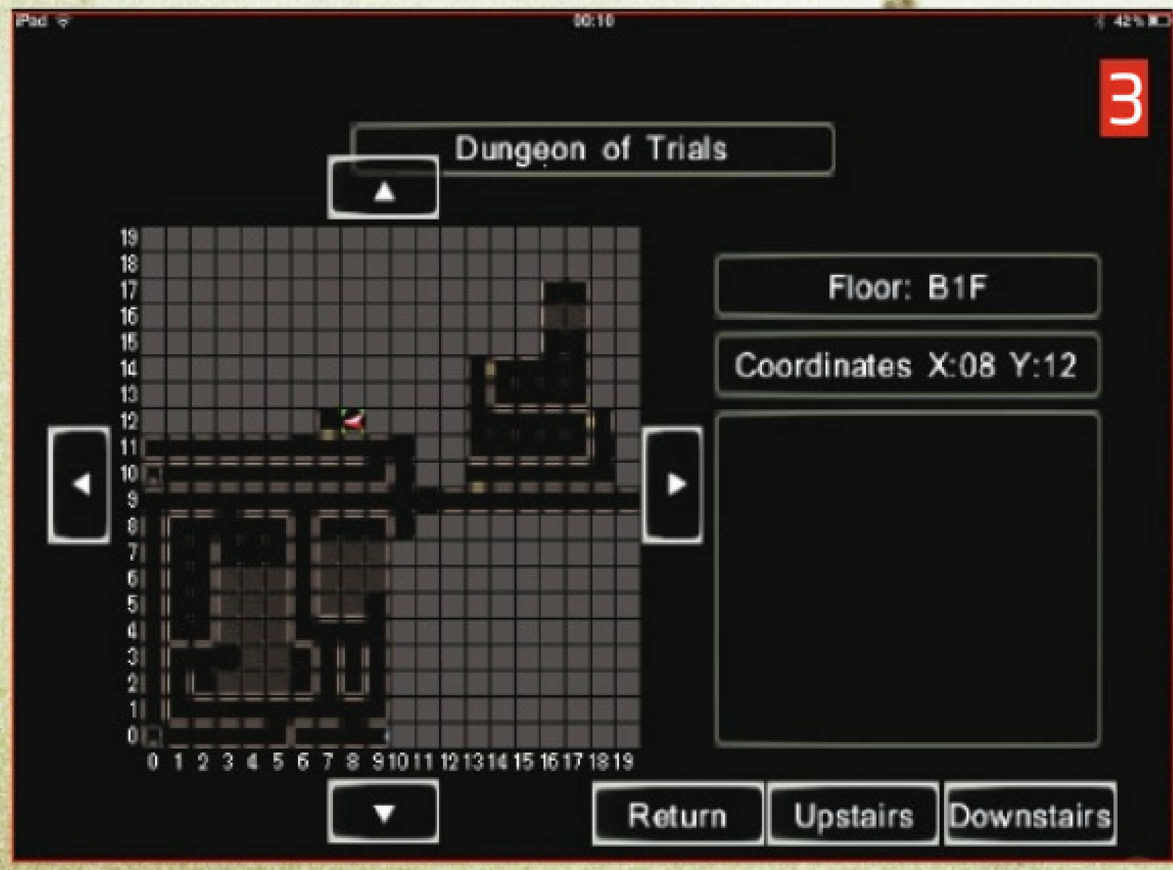
RPG与FPS从表面上看起来是风马牛不相及的两种游戏，FPS讲究的是跑得快打得准，枪枪爆头；RPG却整个是农民游戏——只要日砍百多史莱姆，终能踏平魔王山。不过这些年这两类游戏却开始惺惺相惜、互相借鉴起来，例如《使命召唤》和《光环》之类的FPS纯爷们纷纷加入了各类Perk（被动技能加成）；另一方面《杀出重围》《质量效应》和《边境之地》这些号称是RPG的玩意儿却纷纷端起了枪，卖得也是盆满钵满。2010年《战争机器》的制作人Cliff B就曾说射击类游戏的RPG化是大方向，在《战争机器3》中我们会看到一些RPG化的苗头，Epic Games日后的射击游戏会往更多RPG的方向发展。虽然现在Cliff B已经离开了Epic Games，但是我们仍可以看到即将在春季上市的《战争机器——审判》中，加入了职业设定和职业技能。虽然现在FPS与RPG结合的风头如火如荼，但它们在之前可是走过了漫漫长路。与RPG+SLG不同，RPG和SLG玩的都是数字，当然一开始就琴瑟相合，FPS玩的却是操作，这和RPG搭起来可是有着漫长的痛苦过程。

从RPG开始说起

FPS起源的故事已经通过一本《Doom启示录》传得人尽皆知，那么这回我们从RPG说起。现在除了“上古卷轴”“辐射”等系列，我们已经难觅第一人称RPG的踪影。早期的《巫术》虽然是第一人称，但是和FPS的形式还是相差巨大。传统的第一人称RPG，基本单位是格子，一步就是一格，战斗采用踩地雷回合排排站制，因为不具备3D机能，所有的转弯都以90度为单位，如棋子般前进。类《巫







1.《地城霸主》开创了即时RPG的新时代
2.《地城霸主》的敌人不再采用踩地雷，而是活生生的在玩家面前活动
3.传统的“巫术”由各种各样的90度转角和方格组成

术》RPG还有一些环境互动要素，例如地图中会有传送点；一些地点会让玩家自动转向；有陷阱，会有画面全暗的区域。这些环境互动虽然简单，但也像星星之火，启迪了后续的无数游戏。1988年，另一款颠覆性的RPG出现了，这就是《地城霸主》（Dungeon Master），虽然这款游戏现在看起来只是一款平淡无奇的单人RPG，但是它却有着突破式的创举：所有敌人和陷阱都不再是静态的了，敌人会活生生的在地牢中巡逻，机关也会根据时间和玩家的步数做变化。于是玩家在地牢中再也不是听天由命的踩地雷了，在进入大厅时，他会被四面八方的敌人围住，在他触发机关时，远处的火球会一格一格向他袭来，玩家也可以用弓箭射击远处的机关。当《地城霸主》的模仿者们做着这些改进时，公认的第一款FPS《德军总部3D》都还没有诞生呢。

id Software的卡马克和罗梅罗都是狂热的纸上RPG爱好者，在《德军总部3D》和《毁灭战士》大热之后也没忘了照顾一下他们心爱的“龙与地下城”。当年id有一个如胶似漆的好基友Raven Software，这对基友首先开创了“引擎授权制作成功作品”的路子，而Raven Software的代表作则是“异教徒”（Heretic/Hexen）系列，这两个系列的游戏并不是FPS，而是“FPA”，将《毁灭战士》中拿枪的战士换成了在地牢中四处砍杀的战士和法师。在原始的创意案中，也许只是将电锯换成了刀剑，枪炮换成了魔法，但是潘多拉的魔盒已经打开，以后会有越来越多的“异类”涌现。

日式RPG在成功的道路上不断细化，形成了自己独有的一套固定范式。美式RPG则很早就走上了类型融合的道路，产生了一批“折中型游戏”。与FPS结合得最紧密的当属Origin Games和它旗下的工作室Looking Glass Studios。在《雷神之锤》之前，所有的第一人称游戏都不是真正的“3D”，而是使用各类2D技术模拟成的3D空间，它们有着各种各样的缺陷，如敌人不是真正的多边形构成的，而只是一张纸片；有各种各样空间上的瑕疵，如只有梯子，没有斜坡；准星只能水平转动，不能上下调整等等。在3D技术的发展上，Origin Games甚至有一段时间领先于id。1992年，Looking Glass为Origin开发了《地下创世纪》，这是第一款采用了3D技术的游戏，远超过1993年的《德军总部3D》。这款游戏支持斜坡技术，玩家还可以向





4.《地下创世纪》是第一个采用了全3D地形的游戏，技术甚至比id都领先了一大截

5.《系统震撼》采用了《地下创世纪》的强化引擎，大大强化了地面效果和各种环境互动

6.《系统震撼》里的电梯

7.《系统震撼》里的控制室





上、向下望。玩家跳跃、蹲下时，路径的角度也可以随意变动。当然，《地下创世纪》作为一款奇幻RPG，其内容还主要在于传统的解谜和冒险。

1994年Looking Glass的《系统震撼》（Syetem Shock）和Origin的Cyber Mage（引进版名为《电脑魔神》）打响了RPG与FPS相结合的第一枪。碰巧的是，它们都是赛博朋克题材的游戏。

《系统震撼》的故事发生在2072年，一名黑客潜入了大公司TriOptimum的网络，寻找关于这个公司旗下的一座空间站的文件，却被安全部门捉住。他面临两个选择，要么为TriOptimum服务，破解空间站的AI SHODAN，要么接受法律的审判。他和他的队友，TriOptimum的安全专家Rebecca将逐一发现大公司背后潜藏的秘密……作为《地下创世纪》的继承者，《系统震撼》融合了大量解谜玩法，类似于《辐射3》那样的解谜小游戏出现了。现在流行的叙事手法——到处捡录音带，也是自《系统震撼》开始的。

《电脑魔神》则是由传奇的RPG制作大师David W.Bradley操刀。此君虽然现在已经沉寂，在《地城领主》（Dungeon Lords）续集制作失败后在靠制作小型手机游戏项目糊口，声名也已被诸多黑岛系制作人盖了下去，但是在上世纪90年代中期，他为传统欧美RPG带来了许多新的革命性系统，其大名能够和席德·梅尔、威尔·莱特一样印在游戏的包装盒上。《电脑魔神》比起《系统震撼》少了许多环境互动与解谜，更像是一个纯粹的Doom型FPS，但Bradley在其中加入许多之前FPS没有的新系统——他在《巫术Ⅶ》中开创的关键字系统、载具系统和魔法系统。在游戏中，玩家必须从NPC口中得到剧情的关键字，然后再以这关键字去其他NPC那里套取更多情报。魔法则让玩家使用MP来施放攻击魔法或者回复自己的护甲。虽然这些早期的游戏现在都已湮没无名，但正是它们构成了日后《生化震撼》《辐射3》《死亡空间》等等大作的基础。

Looking Glass堪称是3D游戏模式的摇篮，1998年后他们又借着自主的全3D引擎Dark开发了“神偷”系列，主角是盗贼加内特，他的正面攻击力不强，需要靠灵活的身手利用各种黑暗角落和敌人纠缠（2012年的黑马《声名狼藉》就是“神偷”的精神续作）。他们旗下的工作室Irrational Games于1999年开发了《系统震撼2》。游戏的剧情发生在前作的5年之后，军方一艘实验船在超光速飞行试验中遇到了事故，玩家作为一名无名士兵醒来，发现整艘船已经变成了一艘充斥着怪物的鬼船，此时他联系到了一位女性，貌似是事故的第二名幸存者，他将在这名幸存者的指引下解开事故之谜。《系统震撼2》在国内依旧不为人所知，但是却引入了许多新的设计：职业兵种，每个兵种都有一套自己的技能系统，而且这些技能都可以升级；玩法也多种多样，例如对于炮塔可以Hack后为己所用，也能够将爆炸物传送过去将其击爆。虽然这些设计对今天的此类游戏来说早已司空见惯，但在当时确实是革命性的突破。在与Looking Glass分手后，Irrational Games转投Take Two旗下，于2006年制作了“系统震撼”的精神续作——《生化震撼》（BioShock）。当然，这就是后话了。

虽然Looking Glass的“神偷”系列和《系统震撼2》都叫好又叫座，但是Eidos因为扶植约翰·罗梅罗的离子风暴工作室而拖欠了给他们的货款，导致了工作室的解散。制作人Warren Spector带着一部分人转投钱多到花不完的离子风暴，成立了他们的第二个工作室，开始了《杀出重围》（Deus Ex）的开发。《杀出重围》堪称是Warren Spector 20年来工作经验的结晶，也是FPS结合RPG的一款跨时代作品。游戏的背景设在普及纳米机械的未来社会，

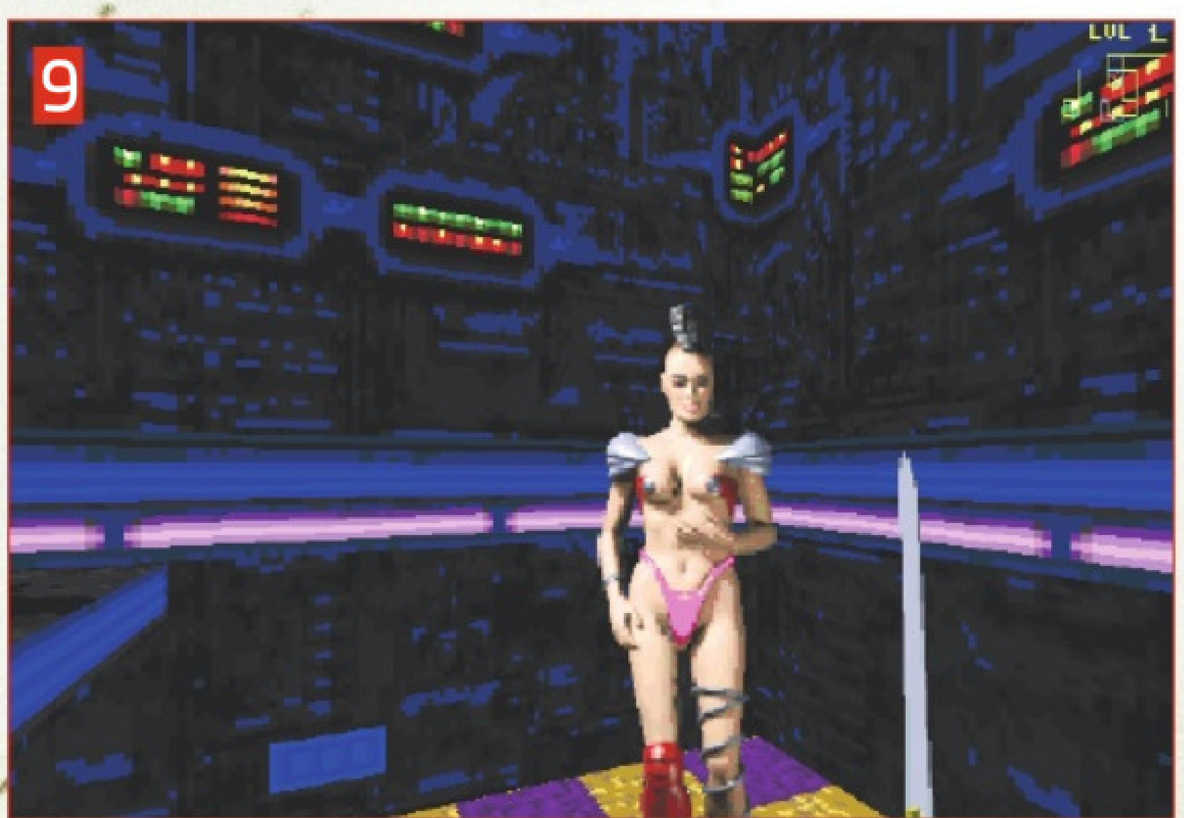
主角可借由纳米机械实现反重力、破解、隐身等效果。与此同时，游戏也把武器性能和RPG属性相结合，其一部分攻击力和命中率都由技能点控制。举一个例子，当玩家使用火箭筒时，如果投入点数较低，则不仅命中率低，而且打一发就会因为后坐力把准星震到没边；但如果玩家投入了不少点数，就能把火箭筒用得像狙击枪一样，又稳又准。《杀出重围》依靠其新颖的概念和极高的完成度一举成名，约翰·罗梅罗却因为《大刀》跌入谷底，于是讽刺的是，Eidos裁撤了罗梅罗的工作室，反而将Warren Spector扶正，继续执掌大局。

《杀出重围》是当时RPG与FPS结合得最紧密的一款游戏，披着FPS的皮，跳着RPG的心，但它也揭示了两者根本的冲突：数值性和操作性。因为背后一切都靠RPG计算，所以整个游戏毫无手感，准星扣在敌人头上只是意味你在攻击这个敌人，至于打不打得到，全靠玩家技能点，落实到准星给玩家的反馈只有4个字——莫名其妙。如果把《突出重围》作为FPS去玩，上手五分钟之内就会让人瞠目结舌。RPG技能与FPS枪支固有属性怎么分配，再加上如何处理射击和受创反应的动画，恐怕一直要到几年后的《辐射3》，才算给人一个还算满意的回答。

当然，此文中所举的都是一些成功作品，但RPG与FPS的结合之路，远比本文中举出的这些“里程碑”要艰辛得多。这些“里程碑”都需要在制作时结合已有经验做出以往没有的创举，许多方向都要反复调试。比如“杀出重围”系列，一代的软肋就是过于庞大的上层结构和孱弱的FPS手感；到了二代，离子风暴试图简化原作的RPG系统来降低门槛，但游戏上市后非但没得到FPS玩家的肯定，还受到了一代粉丝的否定。玩家在《杀出重围2》中发现，因为技能和地图大大简化，他们只要强化狙击和潜入属性，就能把NPC杀个人仰马翻，反之强化正面战斗技能的成效就很低。《杀出重围2》的剧情线也非常薄弱，游戏中有数个对立的组织，但玩家就可以同时为他们服务，相互做敌对任务，双方组织却视而不见，仿佛玩家是透明人。在《杀出重围——人类革命》的制作中，我们可以发现制作者不仅要保持底层手感，为了保持系统深度，他们还另要设计大量水准不亚于《细胞分裂》的地图给玩家不同的玩法作支撑，所以开发周期极其漫长。《杀出重围——人类革命》最终杀出了重围，名利兼收，更多有着良好构思的游戏则死在了处理品货架上、玩家的垃圾箱或开发人员硬盘的回收站里。例如在EA的《荣誉勋章——空降兵》中，玩家在单人战役中每种武器都可以根据战绩升级，玩家杀了20个人，突然发现枪上多了枪榴弹发射器，又打着打着，发现多了一把刺刀，与此同时枪的各种基本属性也会上升。《荣誉勋章——空降兵》除了“使命召唤”式的杂兵战，还有一些类似于RPG中小Boss的“非常规”敌人，玩家需要用些“固定手段”去对付他们。对比青出于蓝的“使命召唤”来说，“空降兵”虽不至于太差，但它花力气做的那些巨大创新也没激起反响，匆匆消失在玩家的视野之外。

游戏类型融合要达到天衣无缝的境界绝非一朝一夕之功，Bethesda的“上古卷轴”直到现在手感依然都颇有遗憾，Namco的“传说”系列战斗手感也要经过好几作的熏陶。一个体系的成功需要无数的尝试，绝非国内某些玩家和厂商所说的，只要有钱和强大引擎，一切搞定。在跨RPG与FPS两界的现代游戏中，“保持射击手感”是一条约定俗成

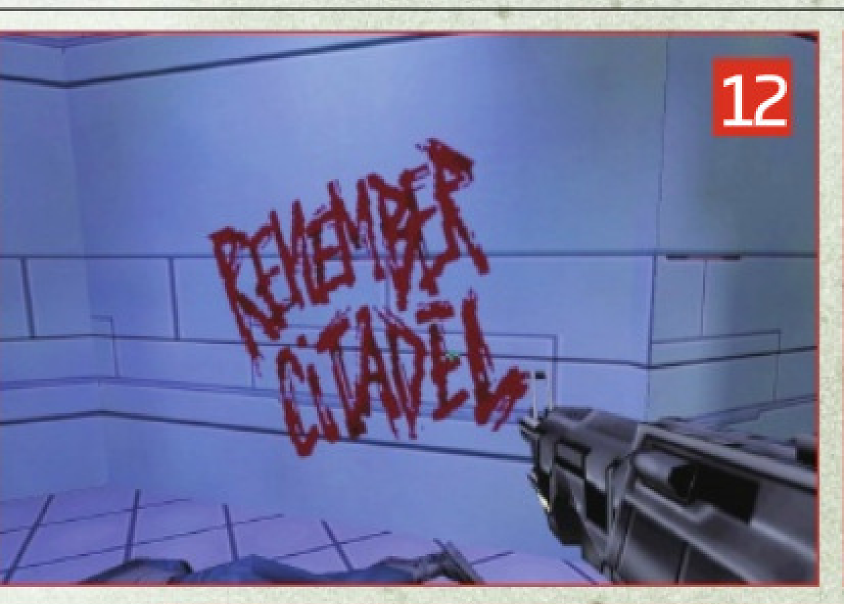




8.《电脑魔神》在Doom类游戏的基础上加入了不少RPG元素
9.和其他假3D游戏一样，游戏角色在游戏中只有正面和背面
10.《电脑魔神》第一次增加了载具系统
11.《电脑魔神》必须和NPC交流取得情报















12.《系统震撼2》几乎有着现代游戏的一切要素
13.《系统震撼2》是一个关于欺骗、背叛与独立意识的故事
14.《杀出重围》看起来是个FPS，但手感另当别论
15.玩家可以用纳米机械强化自身能力，游戏里也有大量道具可供使用
16.风格独特的《无人永生2》加入了时髦的升级元素，也算是在轻松搞笑之外，在游戏性上有所拓展

也最最基本的法则，但就是这条法则，也让行业取舍和探索了数年之久。

RPG与FPS游戏结合的几个方向

1.对战型游戏

对于对战型FPS来说，最为基本的就是平衡，不仅是职业间的平衡，老手和新手之间也要做到相对平衡，让有资质的新玩家迅速成长，也让纯菜鸟死得不那么惨痛。对于CoD这些游戏来说，RPG技能是一块创可贴，轻轻地贴在玩家的伤口上，但绝不能喧宾夺主，抢了FPS的彩头。在这些对战游戏中，玩家的等级往往只能表示玩家玩这个游戏的资历，而不一定是这个游戏的能力。技能往往代表着玩家的战术选择，并非高级技能就一定比低级技能强。一个新手用老账号与一个老手用新账号，虽然新手也许能少死几次，但绝对翻不了老手的天。对于CoD等作的Perk来说，这些被动技能是一管安慰剂，让老手玩家更开心的同时把新手玩家的门槛降下来，不至于被老手打到灰心丧气放弃游戏。《孤岛危机2》曾经在提升玩家绝对实力上动过脑筋，随着玩家等级提高，纳米服的能力也会提高，跳得更高，跑得更快，隐身得更彻底，其结果就是30级玩家进入一个10级玩家的群，一定会有十几杀的成绩；而50级玩家进入30级的局必然会有20杀。作为单机游戏，60美元卖出去就卖出去了，但如果它是网游，我想这种结果无论对于运营商还是新手玩家，都是不愿意看到的。

对战型游戏的另一个发展方向则是“职业化”，诸如腾讯刚投入运营的FPS大作《战争前线》。此款游戏有4个职业，步枪手、工程师、医疗兵和狙击手，每个都有自己的一套能力，医疗兵理所当然是医疗和复活；工程师除了回复护甲还能埋设炸弹。在装备上4个职业也各有倾向性，医疗兵的主要武器是霰弹枪，近战强大，自保有余但进攻无力，狙击手则在中、近程受到极大削弱。在PvP上，因为游戏节奏类似于CS，职业技能的补给用处不大，不过像医疗兵之类的辅助职业依然可以依靠强大的近距离火力在战术体系中找到自己的位置；在PvE上，更需要4个职业紧密团结在一起。《战争前线》也为各种NPC设计了自己的特性，在高难度下狙击枪和火箭筒往往能对玩家做到一击必杀；持盾兵虽然射击能力不强，但可以在近距离让玩家失去战斗力，殴打到死……玩家在通关时可以获得一些软货币，这些就像经验一样可以让玩家购买装备和被动技能强化自己。就像RPG需要“战法盗牧”，没有职业间的搭配，玩家玩这些FPS时也是必定失败的。

2.枪“菠萝”

枪菠萝的游戏其实只有一个，这就是《边境之地》，但它又是这么火，让我们实在无法无视它。为了保持手感，《边境之地》很聪明的在底层采用了偏CS的弹道算法，每颗子弹射出去都会沿着自己的弹道前进。不过它在上层嫁接了“暗黑”式的部件组建系统和一套技能树。为了提升玩家的成长感，在伤害公式上则接近于传统RPG，引入了等级压制和属性伤害，看起来像极了“暗黑”和“魔兽”。

《边境之地》在初期将玩家能力压到极低，然后慢慢抬高，让玩家到后期颇有脱胎换骨的感觉。虽然制作组尽力消除RPG与FPS的内在矛盾，但无论1还是2都还会给人那么一丝微妙的不协调感。虽然《边境之地》一向是市场上的宠儿，一代全球销量800万，二代已破了500万，但它在发展上还有一个极大的瓶颈，就是无论是RPG的积累型发展——等级差导致新手老手能力差别变大，还是“暗黑”式的武器组合——越到后期同等级间玩家能力差别越大，都在阻止它成为传统的PvP游戏。在RPG方面，因为《边境之地》的

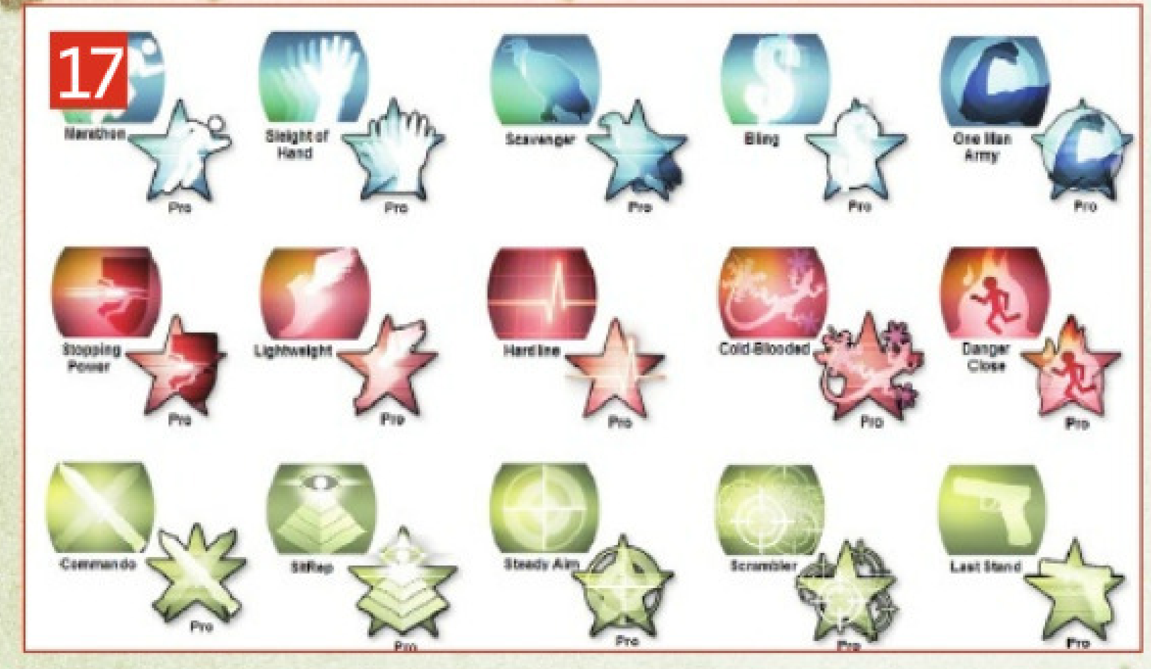
核心还是射击，所以也没有如《辐射3》那样可以用其他庞杂的内容来填塞。对于更靠近“FPS”这方面的《边境之地》来说，PvP的缺失，在《战神》都在力推PvP的年代，绝对不是什么好兆头。也许这类游戏应该多参考CF和《逆战》中生化模式和机甲模式，把对战对象做到玩家怎么练都无法企及的高度，就像《边境之地》每作都有的52级终极大Boss，也许这类FPS的对战模式需要变成多数玩家同仇敌忾对付能力高出自己一大截的少数玩家才能大行其道。

3.技能非数值化

在RPG与FPS技能结合的大潮下，暗藏着一根隐线，那就是利用技能解谜。虽然有AVG这种专门类型的解谜游戏，但RPG从一诞生就有自己的解谜要素，而且与AVG完美兼容——AVG不需要数字，它只要解谜，而一款成功的解谜游戏，与RPG一样还都离不开一个出色的叙事核心。要知道，国内玩家一向视《塞尔达传说》为ARPG，可在官方分类里它从来都只是动作游戏和解谜游戏，其原因就在于《塞尔达传说》没有经验值或是类似于经验值的东西，玩家要变强全部靠林克拿到了新的道具。这些道具——如回旋镖和炸弹，都可以理解为林克学会了一个新的技能。这些东西无关数值，无关手感，却能带给玩家RPG的感觉，于是解谜要素打从RPG与FPS结合起就成了一管重要的黏合剂，不少RPG技能其实都是为了解谜所用，如放水灭火，其技能效果是固定的，一经做出数值就无需修改。既如此，我们为何不索性放弃RPG的数字差别，将这些技能效果固化？基于这种思路，《生化震撼》诞生了，《生化震撼》的成长性并不靠“日砍百多史莱姆”这样来积累，而是只要满足剧情条件，就会得到能力。那些喷火喷电喷冰的技能，本质上也是另一把枪——只不过换成类似于魔法的方式。这样做既不影响叙事，也不影响平衡，玩家也有成长感，更重要的是，这样可以避免RPG成长带来的不适合制作PvP的内容，《生化震撼2》就制作了PvP模式，虽然不那么成功，但玩起来却也毫不违和。《生化震撼》在推出时就有不少人指出这并非RPG+FPS，而是AVG+FPS，但在游戏类型不断融合的今天，恐怕这游戏的作者也很难具体指出它是哪些游戏的混种。

既然《塞尔达传说》能将林克的技能变成道具，那么FPS也能，其杰出代表就是“求生之路”系列。在这个系列中玩家可以携带各种各样的道具，大体分为三类，第一类是回复血包和心脏起搏器；第二类则是攻击用的，如僵尸最爱的胃酸或嘟嘟响的炸弹；第三类则是辅助类的，如燃烧弹包和暂时起作用的止痛剂。这些道具用处各不相同，其共同点几乎都是只能使用一次（即将发行的《生化震撼——无垠》中也是如此）。玩家预判情况选择道具，也就选择了这个角色的战术方向和打法，但因为这些“技能”都是一次性的，如何使用，何时使用，就成了不少玩家抓耳挠腮的难题。

顺带一提，“边境之地”和“求生之路”虽然大获成功，但是模仿者寥寥，就是因为它是一款固定流程和随机性高度结合的游戏。说它流程固定，是因为它每一关都从安全屋出发，沿路有大大小小数场战斗，最后还有一个“高潮战斗”才能到达下一个安全屋。它由几个小关组成一个大关，每个大关的最后部分必然是“终曲”——一个长达10分钟，尸山血海的残酷战斗。说它随机，是因为敌人和道具每场出现的位置和数量及种类都不一样。游戏经常出现这样的情况，玩家守在安全屋外屠杀丧尸，屠杀了5分钟还有零零星星的僵尸从各处跑来；游戏也没绝对安全的角落，再冷僻的角落也许都还会剩下几个僵尸在游荡。更让玩家挠头的是，它有着几种策略不同的精英怪，落单玩家被它们一下击中就可能会被虐杀致死，毫无反抗能力，需要其他人解救。“求生之路”的设计特点在于，像固定流程游戏，只要打过几遍玩家就会总结出一套大体策略，规划他们的路线和战术；









17. CoD的Perk系统为游戏增色不少
18.“求生之路”在安全门外永远是未知的期待
19. CoD系列中甚至有透视敌人电子装置这样的Perk
20.“边境之地”系列的精髓其实是一众好基友开着车打家劫舍





21.《边境之地》用RPG式的职业和成长体系打造出了完全不同的射击体验
22.《生化震撼》对魔法技能和武器的组合搭配效果奇佳
23.《求生之路》的合作模式与物品平衡体系是此类FPS的典范
24.《军团要塞2》的PvE升级方式采用了类似于Dota的机制





但是在细节上，“求生之路”每次都有这里和那里的微调，也许就因为玩家不经意的疏忽，被迫提早使用强力道具，并由此间接导致“高潮”和“终曲”的失败。“求生之路”模仿者寥寥，就是因为它的随机性太不好处理，它的随机性就像在踩钢丝，既要避免随机性太大导致玩家无法总结经验，又不能做得太死让玩家一遍之后就失去兴趣。更重要的是，随机性必须基于一个靠谱的评估系统，这样才能保证每个难度每遍游戏都能稳定在玩家可以接受的范围，而不是让他们忽上忽下坐飞机。再好的数值策划制作这种复杂游戏时也无法靠拉一个公式来解决难题，唯一的办法就是海量的测试。Valve在他们的测试中心里做了大量的游戏分析，测试人员不仅要记录玩家的玩后感，搜集玩家的游戏数据，还要将他们的表情和游戏进程同步摄下进行分析。在这样的游戏中，只有这样才能挖掘出甚至连玩家都没有注意到的细节，提升游戏的质量。

4.合作与MOBA化

严格来说，合作对于RPG和FPS的融合没有太大影响，它是二者都能采用的游戏模式，但合作作为RPG与FPS的黏合剂，确实有着非常大的作用，为“职业化”提供了空间。“战争机器”系列的“枪林弹雨”模式就有这么一条进化路线：二代刚推出时，只是几个基友据点死守，对付一波波冲来的兽人；到了三代，据点进化了，人类玩家可以置办各种铁丝网地雷炮塔，把据点变成要塞；选兽人的玩家也能够利用各自的兵种特性长驱直入；到了《战争机器——审判》，则如本文开场所言会加入职业主动技能，如提升攻击、回复弹药等等。对于合作来说，RPG要素的发挥空间更大一些，因为它没有对战要命的“平衡性”要求。“战争机器”的RPG元素随着“枪林弹雨”模式的进步而愈发强大。同样玩家无论是在“求生之路”还是在“使命召唤”的僵尸海挣扎中，当然也都会希望队友强者更强，才能保住自己的小命。

MOBA化类似于目前大热的DotA与《英雄联盟》，玩家在每局游戏中进行升级，出了游戏就归零。玩家实力至多像《英雄联盟》那样，以“龟速”提升总体能力，但这“总体能力”依然不能弥补新手和老手间的实力差距。

目前的射击游戏中，《收获日——掠夺》和《周一格斗之夜》采用了这两种方式，以PvE合作升级或是DotA射击的方式加入RPG元素。大作中采用此种方式的较少，但是在《军团要塞2》年中推出的PvE模式中，我们也许能看到欧美大厂也在试水。在《军团要塞2》的保卫模式中，玩家可以花钱购买升级点数，加强自己的各种攻防指数。虽然整个模式比起Valve的其他游戏来说相对粗糙，但是对一向指引游戏发展大潮的Valve来说，也许又是一个伟大计划的开始。在《光环4》中，玩家在获得一定分数后，系统也会让玩家选择奖励，这是不是和DotA中连杀对方英雄后回城购买装备有些异曲同工之妙呢？当然目前这些MOBA要素只是星星之火，能否形成燎原之势就要看市场的反映了。

错位的现实：武器设定漫谈/ 撰稿 dlgmouse

从小时候起，男性玩家应该都有舞刀弄枪的爱好吧？不论是塑料弹弓枪、玩具气枪、水枪甚至是纸糊的山寨货，拿着这些参差不齐的家伙幻想着自己是战场上的士兵，在小巷和校园奔跑、隐蔽和射击，虽然没有什么记分和评比标准，还时不时存在着危险，但那是我们不会丢失的原始娱乐记忆。

长大之后，游戏，特别是FPS游戏走进了我们的生活，我们立刻发现，这个世界和我们曾经的幻想是如此接近，在《毁灭战士》和《毁灭公爵》中我们是独当一面的超级英雄，而在《反恐精英》《三角洲特种部队》和《使命召唤》中的游戏体验更接近儿时对战场的脑补，手中的武器也从乱七八糟的玩具，变成了那些视觉上几可乱真的世界名枪。这些武器，和de_dust2、DM7、Nuketown等等熟悉的地点一样，构成了每个FPS玩家不可缺失的游戏生涯。

但游戏毕竟是游戏，它并不能绝对地反映现实，技术的限制和开发商实力或态度的限制让这些现代热兵器在FPS游戏中的出场实际上并不是那么完美无瑕，不真实不准确的武器还原比比皆是，有一些的密度和荒唐程度堪比好莱坞电影的夸张特效。当然，这里也仅仅是说那些更贴近玩家的非拟真类FPS，“武装突袭”“闪点行动”等主打拟真牌的现代FPS的武器和军事设定甚至已经到了完美无瑕的地步。

《反恐精英》——山寨巷战的狂欢

大部分中国玩家最早接触到的现实题材FPS游戏，恐怕就是“三角洲特种部队”系列和《反恐精英》（CS）了。前者的前两作甚至都不是用正经的3D引擎制作，而使用的是体素引擎这种3D蛮荒时期的小道做法，限于技术基础，这款游戏甚至没有像样的手部动作和枪模，因此《反恐精英》对角色动作和武器模型的表现，在21世纪初的大众FPS界算得上是凤毛麟角，也给很多玩家留下了非常深刻的印象，包括我在内。

但CS系列的缔造者，黎明和杰斯·克里夫这两位伟大的游戏设计师看上去显然并不是轻武器专家，CS对于轻武器的制作和体现并不专业，用“错漏百出”来形容并不过分。这里并无任何贬低CS这款伟大游戏的意思，就事论事。

沙漠之鹰——有名但无实

沙漠之鹰恐怕是CS中最具传奇色彩的武器，强大的威力和低廉的价格让它成为了Pub的开局神器，在职业比赛的ECO局中也屡有出场，CS的风靡让很多玩家错误地认为“沙漠之鹰就是最好的手枪”，只是现实显然不会那么简单与美好。

沙漠之鹰最早由著名的麦格农研究所（Magnum Research）于1970年代末开始研究和开发，原型枪诞生于1981年，和其他使用短后座行程或气体反冲式机构的手枪相比，沙漠之鹰因为使用了大口径的枪弹，其枪机结构更接近步枪。

CS中出场的沙漠之鹰被称作“Nighthawk .50”，看起来和游戏中的大部分武器一样都因为没有授权而只能披上马甲，从导轨和枪机上层结构来看应该是沙漠之鹰Mark XIX型号，这一点倒是符合现实，这一型号的沙鹰发射的正是和游戏中一样的.50AE（Action Express）子弹。威力巨大是不错，可沙漠之鹰的缺点也是非常明显的，手枪作为随身武器，其首要要求便是轻便、易于维护和相对有效的近距离火力持续，可惜沙漠之鹰几乎完全不符合上面的这些要求：其所有型号空枪重量便接近2公斤不说，后座力虽然有气动结构带来的缓冲，仍然难以单手射击，即便使用最小口径的.357枪弹，也只能容纳9发子弹，火力持续性也不好，目前世界范围内的军方仅有波兰的GROM特种部队少量采用，它主要还是用于狩猎和小规模的竞技射击。

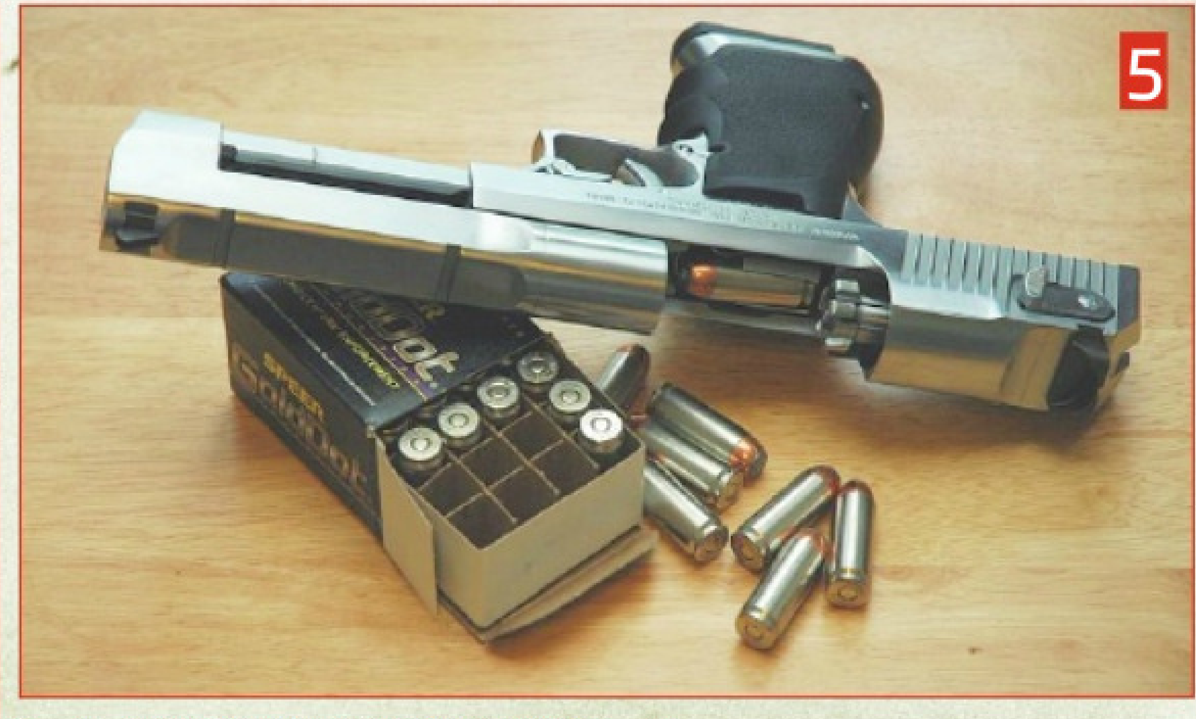
在2012年的新作《全球攻势》中，沙漠之鹰倒是恢复了本名，也仍然采用的是Mark XIX型号，就是模型上出现了错误：在正常射击状态下击锤其实是闭锁状态的，在装填时反倒是打开的了。











1.《三角洲特种部队》简单的体素3D画面
2.“武装突袭”系列不论是画面还是拟真度都堪称军事FPS的巅峰之一
3.CS中沙漠之鹰的枪膛是辨认型号的最好方式
4.CSGO中的沙漠之鹰，注意看这里在装填时击锤反而是解锁状态的
5.现实中的沙漠之鹰Mark XIX和它使用的.50 AE子弹









6.CSGO中M4A1更换弹匣后明显的拍击“网球拍”动作
7.注意看，这MP5的弹匣根本就是个实心的盒子嘛
8.英国皇家海军陆战队的狙击手们和他们手中曾创下纪录的AWSM
9.真正的“AWP”：7.62mm口径的Arctic Warfare Police

M4A1——被改头换面的无奈

M4A1这把可以列入近20年最经典轻武器之一的自动步枪在游戏和电影中的出场率不用多提，我相信大部分非军宅玩家认识它恐怕也是通过《反恐精英》吧。

游戏中的M4A1名字倒是没错，最大的问题出在玩家看得最多的武器战术动作上。整个预备动作和装填动作都有一个明显的错误：M4A1这样的AR-15系武器的上膛是通过拉枪托上方的枪机来进行的，同时拥有空仓挂机功能的AR-15还在弹匣仓侧面设计了一个俗称“网球拍”的空仓挂机释放钮，打空弹匣的情况下轻推就能让撞针复位而无需重新上膛，但CS中的M4A1不论是准备动作还是装填动作，伸手去拉的其实都是原本用于枪械故障情况下强行手动使枪机复进的复进助推器（Forward Assist），这个玩意原本是因为M16早期型号糟糕的可靠性才加入的，并且无论是配备的枪支数量和实用次数也都不普遍。

M4A1武器动画的错误直到《全球攻势》才得到解决，而在《全球攻势》中Valve也保留了哪怕不打空弹匣，装填也要点击“网球拍”的设定，不过这主要是出于平衡性方面的考量。

顺便说一句废话，玩家大多数情况下将M4A1简单地称作M4，不过原版M4可是一把半自动武器，不能随便和全自动的M4A1搞到一起哟。

AWP的传说

大部分FPS玩家对狙击的启蒙，除了地图巨大的《三角洲特种部队》以外，恐怕还得去《反恐精英》里找，这就是大杀器AWP出场的时候了。

很可惜，CS中的AWP也是被套上了别人家名字的马甲枪。现实中的AWP指代的是英国军工集团Accuracy International生产的Arctic Warfare枪族中的一支小口径警用型号Arctic Warfare Police，发射的是初速和重量都低得多的7.62mm NATO/.308温切斯特/.243温切斯特枪弹，标准涂装也是黑色而不是游戏中AWP的军绿色。

CS中“AWP”的真身其实是它的老大哥，Arctic Warfare Magnum（AWM），使用的正是和游戏中一样的.338拉普阿子弹，660毫米的枪管长度也远超AWP的610mm，2009年曾创下当时的狙杀距离纪录——2475米——的英军中士克雷格·哈里森，使用的就是AWM的英国版本L115A1。这个纪录在去年被一名澳大利亚狙击手使用另一把传奇狙击枪巴雷特M82A1以2815米的距离打破。

《使命召唤》——军民同乐？

和现代背景的FPS尚处婴儿时期的CS不同，“使命召唤”系列，特别是让它成为全球现象级游戏的《使命召唤4——现代战争》之后的作品，诞生在游戏工业日臻成熟的2004～2005年和之后，无论是开发环境还是武器等敏感资料的获取都要简单得多，因此“使命召唤”系列的武器设定就要严肃得多了，虽然这个“严肃”也只是相对上的，IW和Treyarch的目标也不是制作一款军宅向的游戏，娱乐至上的根本目标，使得CoD系列的武器在细节上有很多值得推敲的地方。鉴于这种细节上的毛病实在太多，限于篇幅，只说一些比较明显的吧。

消失的子弹

不知道是成本问题，抑或是建模师不懂武器，还是建模师和QA测试员都不懂武器……总之在CoD系列（恐怕加上在它之前的很多FPS游戏）中，你可以在很多场合看到玩家角色在掏出弹匣装填手中武器的时候，新弹匣和旧弹匣的顶部并不是常理中的子弹和送弹槽（Feeding lip），而是……光秃秃的一块。

这种现象出现的频率之高，让我开始怀疑IW的武器顾问和军事顾问究竟是拿钱不办事还是收不到工资索性罢工不

玩了。

时空大穿越

这场堪比《步步惊心》的武器穿越大戏上演在2010年的《使命召唤——黑色行动》中，其规模之大，涉及范围之广，足以给《黑色行动》这款游戏的单人战役下一个最好的注解：玩的就是精神分裂，在时间长河里打几个洞乱塞上十来把枪又怎么了？

设定于1963年的“总统命令”关卡中出现了带前握把的MP5K，可是真正的MP5定型都是1966年的事，MP5K的试验型更是到10年后的1976年才出现，梅森手中的MP5K使用的反射式瞄具（红点镜）要到1970年代甚至更晚才进入实用。同样，1965年才研制成功的PM63冲锋枪也大量出现在了这一关的苏联士兵手中。

被很多玩家津津乐道的大杀器级霰弹枪SPAS-12出现在顺化市关卡“叛变者”中，时间是1968年，可惜来自意大利弗兰基军工公司的SPAS-12直到1979年才开始生产，出现在越军手中更是不可能的事情。而且这把SPAS-12是半自动的，在SPAS-12为数不多的改型中，只有LAW-12才是真正的半自动，但《黑色行动》中的这把霰弹从造型上只可能是SPAS-12，装填动作又与半自动霰弹枪的工作机理不符；最后，“叛变者”这关中从越军士兵身上捡到的“龙息”燃烧霰弹，第一实际威力并没有游戏中展示的那么大，第二因为动能甚至不足以支撑枪机的复进，是不会用在半自动霰弹枪上的，反正这SPAS-12是一个彻头彻尾的穿越怪胎。

最匪夷所思的穿越来自九龙关卡中出现的G11步枪，这把武器看名字平淡无奇，拿到手才发现是好一朵奇葩：弹匣从顶端插入和枪管平行，枪机则是非常少见的旋转式，也就是说上膛动作是通过拧动侧面一个看起来像洗衣机旋钮的东西完成的，这把武器发射的是4.37×33mm无壳弹，因此射速和精度奇高的同时，单发威力也很有限。汉克勒&寇奇研制的这把概念武器在1990年才研发完成，立刻就因为东西德的统一而失去了历史价值，并没有被德国军方大规模采用。游戏中出现的是1989年的试验型G11K2，这一点可以从枪身侧面像很多霰弹枪一样设计的容纳多余弹匣的凹槽上看出。此外，游戏中的G11配备了机械瞄具，但现实中的G11完全没有使用机械瞄具的计划，而是配备了瞄准镜，多人模式中G11倒是继承了这个特性，只能使用两种瞄准镜附件。

上面这种错位现象还有太多太多，总结起来，大概就是所谓的“Treyarch逻辑”在作怪了，幸好在两年后的《黑色行动Ⅱ》中这种现象没有了，只是问题并没有得到完美的解决。

民用凑数

据我所知，IW和Treyarch在开发“使命召唤”系列的过程中并没有多少专业军事人员顾问的介入，自然也就得不到多少专业的武器知识与声效造型指导，枪声大多也都不是实景录制而是音效师脑补出来的。这反映到枪支上，就有一个明显的问题：模型显然是民用版搞来的嘛！

在持枪并不违法的大多数美国联邦州，在有合法手续的情况下，不仅是手枪等小型武器，M4、M16等步枪也是可以买得到的，但出售给普通民众的这些武器都有一个最明显的特征：只有半自动射击模式，IW和Treyarch大概很大程度上就是依据这些东西来为武器建模的，这就造出了一些并不是很容易注意到的不协调之处：

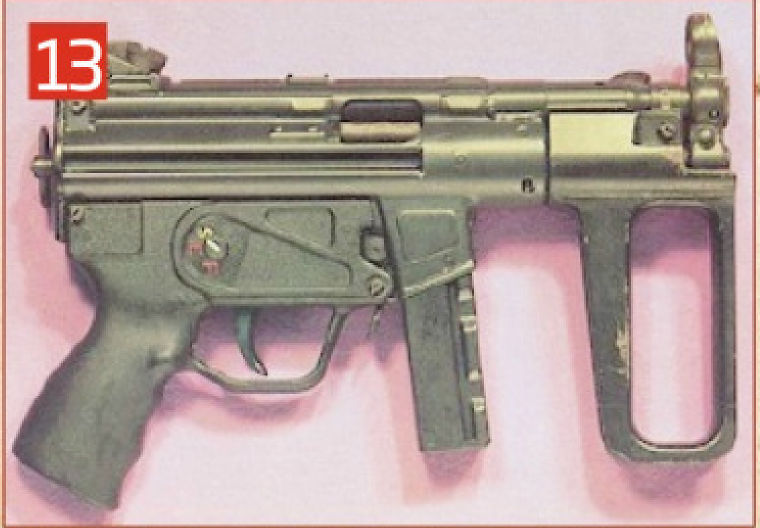
《使命召唤4——现代战争》：游戏中的“M4A1”其实是民用版的柯尔特AR-15A3，典型特征就是16英寸的无差别枪管，仔细观察的话还可以看到开火模式始终是在半自动档上的，并且也没有全自动模式可选。

《使命召唤——黑色行动》：游戏中的FAL其实是上世





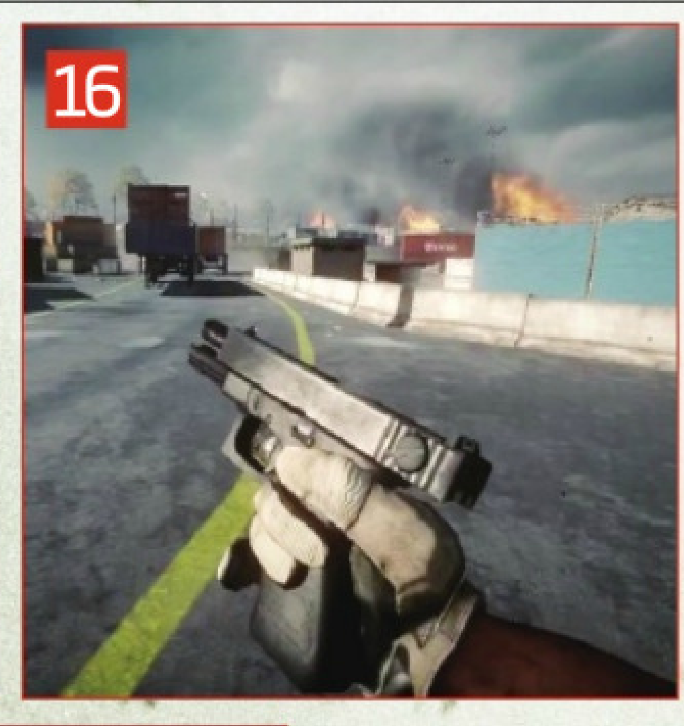




10.这把AN94倒是把子弹的模型做出来了，可这里头装的好像是5.56×45北约子弹啊？
11.《黑色行动》中的SPAS-12的造型和实际表现实在搭不上
12.现实中的G11是没有这种机械瞄具的
13.这个握把清楚地表明《黑色行动》中梅森是不可能在1963年用上MP5K的











14.这把SCAR-L的开火模式选择只有保险和开火两种，说明建模其实是来自民用版

15.《荣誉勋章》对EOTech Aimpoint M2瞄具的防眩光护网的精确还原

16.《战地3》中的Glock18上可以清楚地看到开火模式选择旋钮

17.《荣誉勋章——铁血悍将》奔跑中完美的扳机纪律

18.更换弹匣时手指也绝不靠近扳机

纪60年代引入美国的民用版G系列FAL，最大的特征就是只有半自动和保险的开火模式，以及木质的枪托和护木；

《使命召唤——黑色行动Ⅱ》：乌兹冲锋枪、SCAR-L和SCAR-H突击步枪都很明显地能看到开火模式选择只有保险和半自动，显然也是用民用版建模而成。

插在牛粪上的一朵鲜花？——《荣誉勋章》与《战地3》

最后，还是来点正能量的好。除了"使命召唤"系列，这几年关注度和销量最高的现代FPS恐怕就是EA旗下的两大品牌新作《战地3》和新"荣誉勋章"系列了。这几作的游戏品质暂且不谈（好吧，2010年的《荣誉勋章》的战役和《战地3》的联机还是非常不错的），它们的武器设定之于"使命召唤"系列的优势，大约就和它们使用的虚幻3引擎和寒霜2引擎与IW引擎的差距一样大。

DICE的"战地"系列早期的武器设定也并不是很靠谱，直到《叛逆连队2》里头都还有一堆毛病，不过到了《战地3》事情就明显有了改观，不知道是不是EA通过新《荣誉勋章》在海豹特种部队的关系拉到了军方顾问，但《战地3》的武器设定相比前几作以及同年和它吵得相当欢实的《使命召唤——现代战争2》可是强了不少。"荣誉勋章"系列更不用提，2010年的重启之作和2012年的《铁血悍将》都请到了现役海豹6队成员来担任军事顾问，为《铁血悍将》参谋的那几位后来还因为涉嫌泄露军事机密被军法调查过，枪中得可不轻。

首先，枪膛终于不再是一个摆设了，在没有打空弹匣的情况下更换弹匣，留在枪膛里的那一发子弹不会再无故消失，体现出来就是弹药数字上的31发上限。

武器的开火模式选择也终于有用了，并且大部分武器的开火模式还原得都相当准确，这可不仅仅是面子工程，开火模式是可以实实在在地影响到射击精度和玩家的游戏策略的东西，不得不说为如今越来越无脑的FPS联机对战增加了一些策略成分。

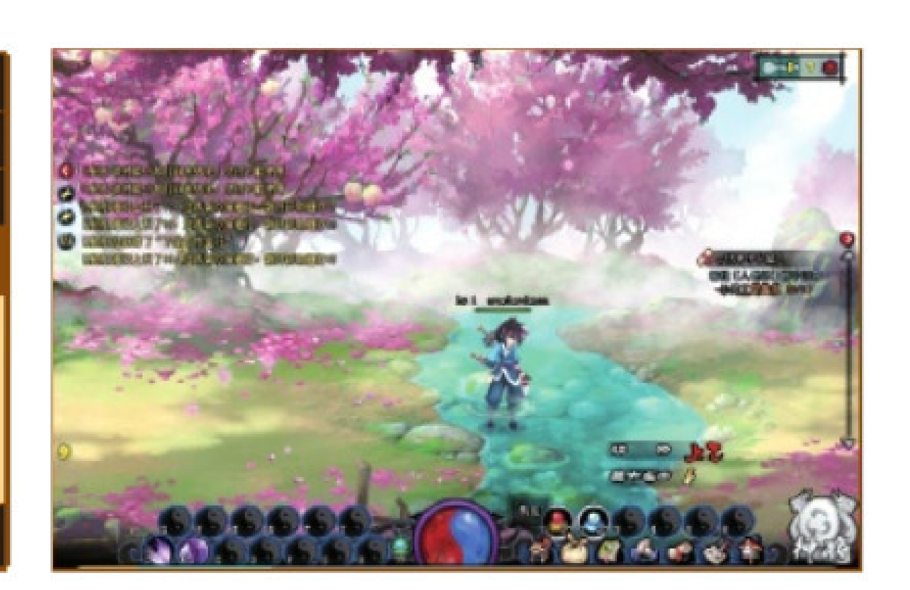
最大的改观，则是对武器细节的精确还原，在这几部作品中，明显的建模、标称型号和附件的错误尽管有，但并不多见，像《荣誉勋章》中的Glock17其实使用的是Glock19的弹匣容量，Deuce手中的MP7A1在故事发生的2002年还没有服役，M4A1也标称成了其实是半自动的M4；《战地3》中PP-90 Bizon的弹匣容量多了一发，ACR被错误标成了ACW-R等等，而到了《铁血悍将》，这种错误就更难以寻觅，军事顾问的深度介入让各种武器动作都精确到了与现实无异的程度：例如更换弹匣时，玩家的角色总是会将没有打空的弹匣放回弹药包，只有打空的弹匣才会丢弃；切换开火模式有了更清楚的角色手指拨动模式切换钮的动作；更换手枪弹匣时，在Glock系之外的大部分手枪上角色都不再使用拉回滑轨的方式复位枪机，而更好地利用了现代手枪普遍具备的复位钮；在更换弹匣和持枪奔跑时，你几乎找不到玩家的角色违反扳机规范的情况。这些细小的细节让军宅玩家倍感亲切，也体现出了Danger Close在这方面的诚意，只是他们的关卡设计和叙事能力实在是配不上这么好的武器设定……

写了这么多细枝末节的东西，目的也并非贬低或抬高那些武器设定不严谨或很详实的游戏。说到底，FPS并不是现实的真正模拟，除了开头提到的那些目的便是拟真的作品之外，FPS游戏只是我们这些普通玩家生活中的一个点缀，一个跨越到另一种世界，体验或军旅或科幻或疯狂生活的途径，和其它所有游戏一样，可以作为单纯的消遣，有时也能从其中得到一些感动、启示和知识，上面这些大概就是"知识"的那一部分吧。也希望读者们能从我们的这个大专题当中，找到自己在这个古老又年轻的游戏类型中的那一点美好回忆或激情。P

腾讯目前正在积极地将自己手中的王牌转变为亲儿子。在《穿越火线》独大的年代，腾讯推出了《逆战》。因此我们也不难理解，手握《地下城与勇士》这张王牌的腾讯，会推出自主研发的《QQ封神记》。

网游评测：QQ封神记

游戏名称：	QQ封神记	官方网站：	http://fsj.qq.com/
游戏类型：	ACT	当前状况：	内测
开发公司：	腾讯游戏	运营公司：	腾讯游戏
总体印象			
优点：		缺点：	
● 画面艺术效果出色		● 内容无新意 ● 手感一般	
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）			



《QQ封神记》是一款典型的2D横版动作过关游戏。游戏画面采用了少见的水墨风格，给人的感觉与《胧村正》较为接近，虽然在细腻程度上不及后者，但整体色彩要更鲜艳明快一些。

以2D横版动作游戏的平均水准来衡量，《QQ封神记》在细节处有不少闪光点。场景的不少物体都可以破坏，还有陷阱、水流、悬崖、迷雾等场景互动元素，玩家在水流中会明显感到行进困难。有些怪物还会藏在树桩里，偷偷用远程技能攻击玩家，一旦玩家接近便藏起来，让人忍俊不禁。

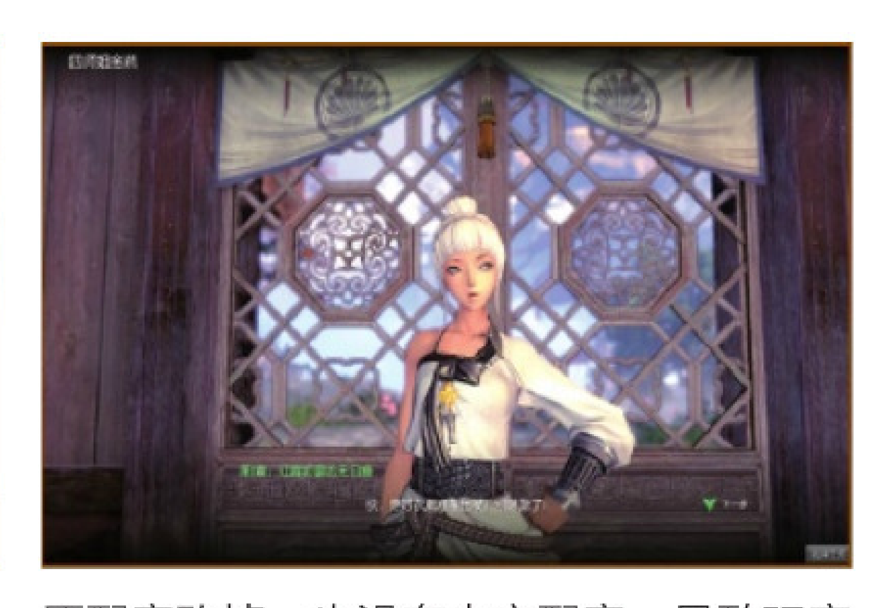
和前面这些亮点比起来，游戏的动作系统显得有些中规中矩。普通技能过于单调，想变招就得依赖长CD技能。任务和副本模式都与《地下城与勇士》如出一辙，对玩家最大的吸引力还是那水墨风格的画面。但比较遗憾的是，可能是由于完成度的关系，游戏目前不支持高清分辨率，甚至不能全屏，仅靠一个小窗口尚无法真正体现画面冲击力。此外，玩家无法自定义按键设置，角色的移动操作要靠右边的方向键来控制，这种设定也很让人费解，导致熟悉WASD模式的玩家很容易出现“交叉手”的情况。

就目前游戏开放的内容来看，《QQ封神记》更像是《地下城与勇士》的后备军。在时机恰当的时候，很有可能被拿出来高调宣传，就像如今的《逆战》一样。可惜目前除了画面效果比较夺人眼球，在游戏内容和系统方面，《QQ封神记》还需要进一步的完善。

在过去的一年里，“《大众软件》网游评测平台”打出的最高分是8分。本期的《剑灵》是这一年多唯一拿到8.5分游戏。帮助《剑灵》拿到“强烈推荐”评价的0.5分，是给中文配音的。

网游评测：剑灵

游戏名称：	剑灵	官方网站：	http://bns.qq.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内测
开发公司：	NCsoft	运营公司：	腾讯游戏
总体印象			
优点：		缺点：	
● 配音素质极高 ● 手感出色		● 偶有Bug	
推荐度（满分10）：★★★★★★★★☆8.5（强烈推荐）			



看得出《剑灵》国服进展得很顺利，在4个月内就进行了两次测试。这次规模更大，版本更新（追求个性的玩家终于可以体验强大的捏人系统了），并且和上一个版本比起来，本地化做得极为出色。

这里的本地化，主要指中文配音。对于参加过前次首测的我来说，中文配音带来的冲击力是非常巨大的。首测的时候，腾讯只对过场语音做了中文配音。但到了这次测试，当我创建好角色，进入游戏，见到已经熟悉得不能再熟悉的新手指引NPC金燕时，突如其来的中文配音，着实把我惊到了。

尽管之前我已经体验了数次初期任务流程，这次我还是仔细将游戏流程过了一次，且是抱着前所未有的兴致来体验的。由于每个任务都有大量的对话，全程中文配音带来了极大的代入感。更关键的是，这是我听过的最专业的游戏中文配音。当年九城的《魔兽世界》中文配音堪称良心，但在配音质量上，明显是现在的《剑灵》更胜一筹，更别说这是一款韩国网游——想想《永恒之塔》吧，韩服和日服都有大量的配音，国服为了省事，直接将原配音砍掉，也没有中文配音，导致玩家的任务基本都是默片。国内的大部分代理游戏，都采用了这种省事的办法，即便有配音，也显得非常业余，语气做作。

《剑灵》完全颠覆了韩游配音给人的印象——当然这和腾讯的财力是密不可分的。游戏采用了45名配音演员，配音质量极高，初期金燕的娇嗔，每一个音调，都与NPC当前的神态和动作高度同步，后期的NPC配音也都延续了这种高水准。可以说，哪怕只冲着大型单机RPG般的任务体验，你都不应该错过这款游戏。

格斗一直是广大网游厂商敬而远之的题材，这类游戏要有丰富的招式设定、严谨的平衡性和优秀的手感，这方面都是单机游戏厂商长年累月积攒下来的财富，网游厂商无法一蹴而就。光是对网络环境的高要求，也足以将很多厂商拒之门外。《死或生Online》和《格斗之王Online》都是活生生的例子。但《炫斗之王》的出现，可能会打破这一僵局。

网游评测：炫斗之王

游戏名称：	炫斗之王	官方网站：	http://xd.qq.com/
游戏类型：	FTG	当前状况：	内测
开发公司：	腾讯游戏	运营公司：	腾讯游戏
总体印象			
优点： ● 手感接近街机 ● 联机非常方便		缺点： ● 不支持高分辨率	
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）			



作为原创格斗网游，《炫斗之王》不仅继承了街机格斗游戏的精髓，更将格斗游戏的种种设定优化、延伸，充分发挥网络游戏的特色，增大了游戏的受众面。

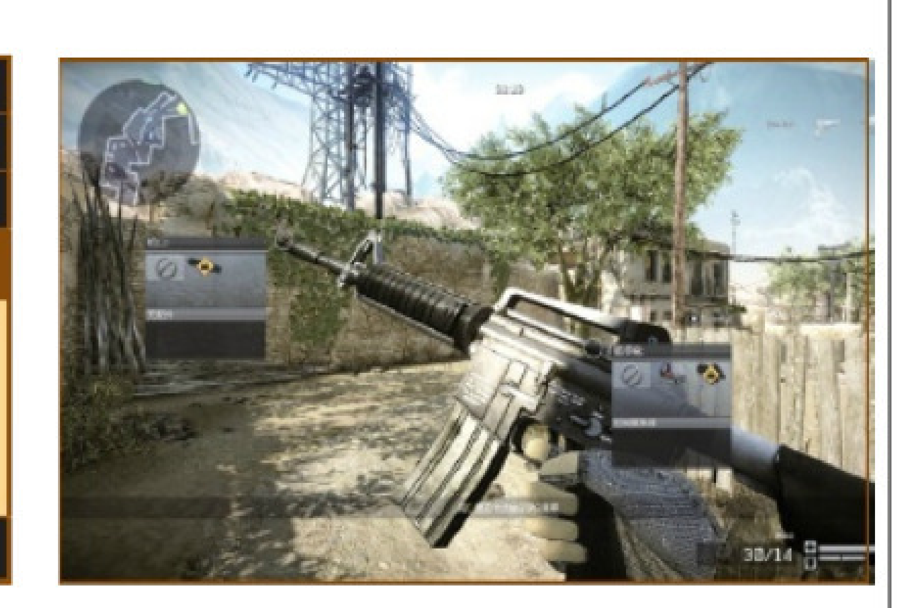
游戏的格斗系统有些类似于国内玩家最熟悉的KOF，这样可以保证大部分玩家最快上手游戏。我们可以在游戏里看到很多经典的设定，比如翻滚和需要消耗能量的防御反击。游戏的手感非常接近于街机游戏，并像大多数格斗游戏那样，提供了升龙类、蓄力类、投技类和飞行道具类等不同类型的角色，打法多变，有压制型，有牵制型，也有后发制人型。在基础打击判定上，玩家需要熟练掌握取消、目押、浮空、指令投、Counter、二则等技巧——熟悉格斗游戏的玩家一定不会对这些专有名词感到陌生。

在保证基本格斗系统的基础上，《炫斗之王》进行了大胆的扩展，有着单机格斗游戏所没有的人性化和丰富模式。玩家可以通过贴心的教程，循序渐进地了解游戏系统，熟悉不同角色的性能，并在这个过程中获取大量游戏奖励。作为格斗网游，玩家之间的对抗当然是重头戏。玩家在《炫斗之王》里可以进行1V1和3V3的对抗赛。除此之外，游戏还提供了丰富的过关模式。玩家可以选择不受干扰地进行单人剧情，完成各种任务，也能3人组队，共同挑战AI对手。至于大家担心的平衡性问题，《炫斗之王》的游戏商城没有提供任何影响平衡性的道具，而且商城道具也能用游戏中获取的货币来购买，这方面玩家们大可放心。

随着FPS网游在国内的流行，腾讯手里的FPS网游也越来越多了，二线品牌先不说，光是用“虚幻3”引擎开发的《战地之王》和最近的CoDOL就足以见其FPS产品线规模。而从去年测试至今的《战争前线》，无疑也是一支潜力股。

网游评测：战争前线

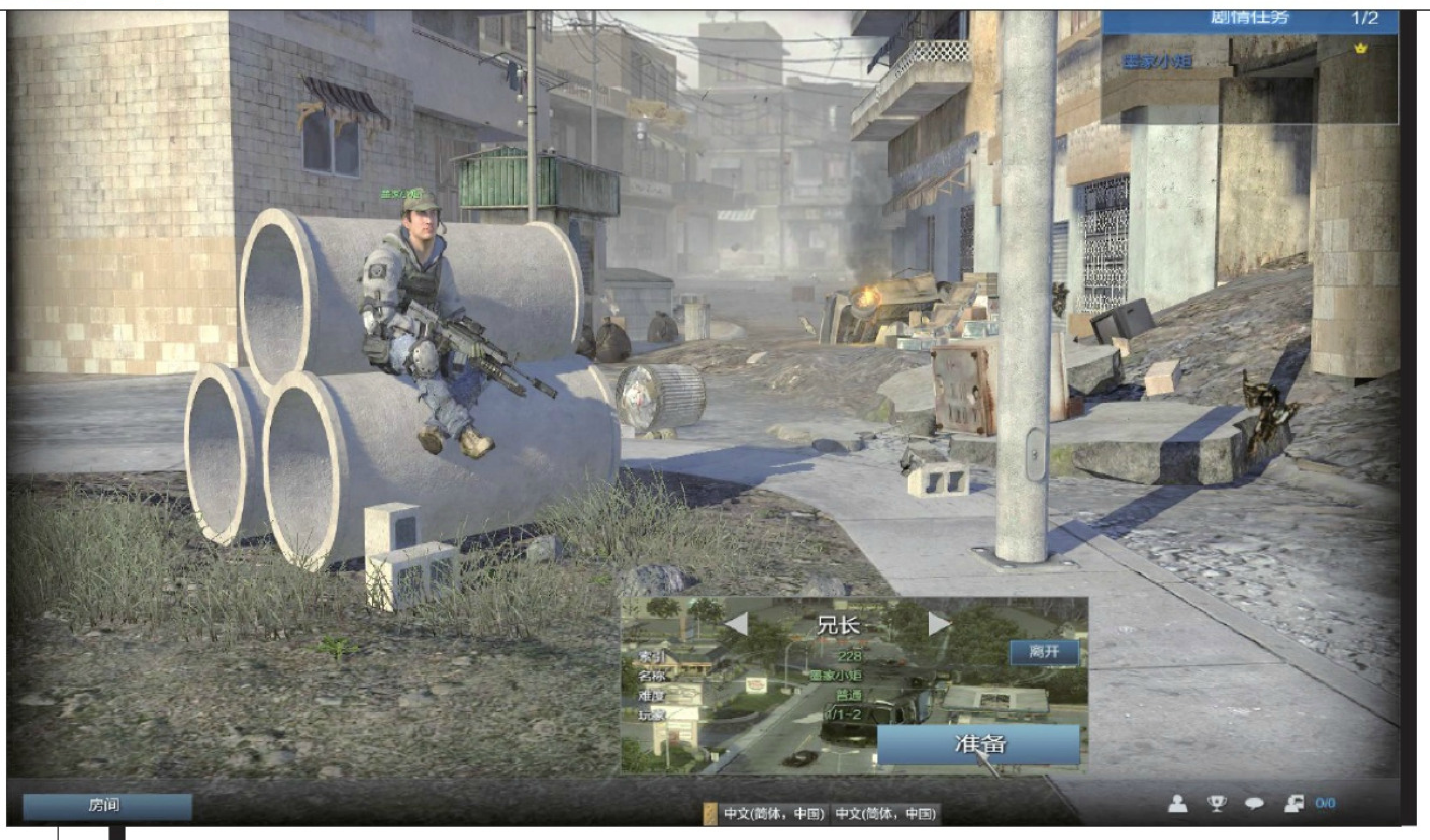
游戏名称：	战争前线	官方网站：	http://wf.qq.com/
游戏类型：	FPS	当前状况：	内测
开发公司：	Crytek	运营公司：	腾讯游戏
总体印象			
优点： ● 画面效果强悍 ● 教程详尽		缺点： ● 音效真实性欠佳	
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）			



和大部分FPS网游不同，《战争前线》是用CryEngine 3引擎制作的，虽为网游，但同样无愧于这个强大的引擎，画面表现十分强悍，而且画面比用“虚幻3”开发的FPS“干净”不少。我们知道现在韩国有不少网游都是用CryEngine 3开发的，但画面表现良莠不齐，而《战争前线》毕竟是Crytek自家作品，将引擎性能吃得很透。游戏的光影表现十分突出，无论是实时动态光照、延迟光照还是动态软阴影，都发挥得淋漓尽致。场景和角色的贴图质感真实，纹理清晰。从图中我们也能看出，枪械的金属质感是非常出色的。更重要的是，《战争前线》虽然和“显卡危机”共用一系列引擎，却在保证画面质量的基础上，将配置需求降到了尽可能亲民的地步，是比较难得的。

对于这样一款大手笔的游戏，自然要同时包含PvP和PvE内容。根据难度的不同，PvE需要玩家合理地进行职业搭配，制定战术。值得一提的是，《战争前线》并没有将PvE内容一次性推出，而是采用每日任务的形式每天发布3个PvE场景，这种细水长流的做法，一定程度上可以保证玩家长久的新鲜感。

PvP方面，《战争前线》更注重真实性。比如一个玩家可以踩着另一个玩家爬到高处，然后把下面的玩家拉上来——这种CoD式的“脚本流”用在网游里，还是非常新鲜的。有着“孤岛危机”的基础，《战争前线》的细节非常到位，动作和互动都很真实，表现力很强。游戏内置了多种职业，在新手教学阶段，通过任务，游戏将每个职业的特色都传递给了玩家，这和同类网游里，只求玩家熟悉基本射击技巧的新手教学有着很大区别。



CoD Online——现代战争

《Call of Duty Online——现代战争》（以下称为CoDOL）从公布到首测，因其单机版的火爆人气，一直都是国内FPS玩家的热门话题。我们在这次封测体验中的首要任务，自然是要搞清楚这款带有Online属性的CoD，能否能同时满足网游和单机玩家。

■ 广西 墨家小矩

严格地说，这几年的单机版CoD一直与“在线”脱不开干系，从《现代战争2》取消局域网联机开始，玩家要想玩多人模式，就只能进行在线游戏，也因此将很多热爱FPS对战的国内玩家拒之门外。CoD系列的多人模式经过这些年的不断发展，如今以网游版的面貌重新向国内玩家开放，对国内FPS网游的冲击可想而知。这次，无数浑水摸鱼的二流FPS是否真的可以说拜拜了？

直观印象

关于游戏画面，可以这么说，即便事先不知道CoDOL这款游戏，只要看到本作的画面，你就能确定这一定是CoD的某款作品。在画面风格上，CoDOL很忠实地延续了“现代战争”系列的风格，大量使用了后者的美术资源，玩过历代CoD的单机玩家会觉得非常熟悉。在高分辨率加全特效的前提下，游戏的画面能保持在《现代战争2》的水平——对网游而言，这已经算很好了，枪械建模、建筑、草地、景深，都达到了FPS网游的一流水准。

作为一款网络游戏，CoDOL依然很重视剧情模式。游戏剧情以《现代战争2》为核心，讲述141小队和暗影部队之间的交锋。剧情模式比较像“现代战争”2代和3代中的“特别行动任务”（Spec Ops），在开场时还有足够精彩的剧情介绍。不过可能是完成度的原因，配音和动画还比较糙，有时会出现配音卡顿的现象，想必在后续版本中会逐渐改进。本次的测试版本“阿尔法行动”设置了3个剧情关卡：“新兵营”“坠机之地”以及“兄长”。游戏对首测版本的剧情模式还算用心，可以说每个剧情关卡都颇具特色，并各自分担着不同的作用。

“新兵营”剧情与单机版的新手关卡大同小异，只不过这次是由普莱斯队长亲自开车送你到训练基地。一开始玩家需要从“移动”开始做起，完成射击、投掷、奔跑、下蹲等基础练习。“坠机之地”和“兄长”两个任务都是将《现代战争2》的单人剧情地图稍作修改，玩家只需要单线推进，杀光敌人，即可完成任务。有意思的是，《黑色行动》里面的“诺娃六号”在“兄长”关卡中乱入了一把，玩家需要和“肥皂”一起抢夺“诺娃六号”，再护送到指定地点。剧情任务允许双人合作，如果其中有一人死亡，便宣告任务结束，对玩家之间的配合提出了较高要求。

从目前开放的3个关卡来看，剧情模式的内容恐怕无法满足平时已习惯CoD火爆场面的单机玩家，我们只能静待游戏在下次测试时可以开放更多的内容。但对之前只玩纯PvP的网游玩家来说，这部分内容已经足够吸引人了。特别是双人合作的过关模式，更会满足不少原本想体验精彩剧情，却

不喜欢形单影只的玩家的需求。

引领潮流的多人模式

在多人对战中，玩家可以分别扮演141特战队与暗影部队。游戏中提供了个人竞技、爆破模式、团队竞技和抢点模式，但在封测版本中只有团队竞技可以使用。目前玩家可以玩到6张地图。其中包括：约克小镇（Nuketown）、火力交叉（Crossfire）、贫民窟（Favela）、储油站（Rust）、货轮（Wetwork）和农场（Overgrown），基本上涵盖了全系列的经典地图。

虽然目前CoDOL的多人游戏还有一些Bug，但几轮对战下来，就可以直接让你把国内现有的主流FPS通通扔到脑后。因为CoDOL的场景更真实。在多人对战中，玩家可能往往不是死于枪法不好，而是因为发现不了身着迷彩的敌人。玩家不仅需要有准确的枪法，还需要对雷达地图有准确的判断，善加利用技能。游戏中的身法和枪法也大有改进，“现代战争”系列的几大必杀技都保留下来，还加入了《黑色行动》的飞扑。连杀奖励作为CoD系列的经典设定，在本作里也显然不能缺席。玩家在连杀3人时会得到侦察机的奖励，连杀5人会得到遥控炸弹车，战术可以得到极大的丰富。不过这样看来，不就和单机版的联机模式一样了吗？答案当然是否定的，作为网络游戏，CoDOL必然会遵循网游的思路，你想获得更丰富的连杀奖励？商城欢迎你。

从动视宣布腾讯将代理CoDOL的那天起，大家就纷纷调侃官方会不会出什么“黄金M4”“水晶P90”“南瓜面具”之类的道具。但很明显，这种道具在CoDOL里是行不通的——拿着金闪闪的黄金AK、黄金狙击，恐怕只会成为活靶子。在当前版本的商城里，一切商品都要用内置货币GP购买。商城里的武器分三大类：武器、配件、技能。在这方面，CoDOL并非照搬“现代战争”系列，而是将CoD的几部作品进行了融合与调整。从多人模式可以看出，玩家的武器仍然以“现代战争”为主，“黑色行动”系列则对技能和配件做出一些补充（例如诺瓦毒气之类）。枪械配件方面，CoDOL可以说突破原作，做到了极致。不仅将枪械的自定义插槽增加到了6个，还加入了一个新的改装界面，玩家可以在这里预览新装备的样子。可以想见，未来的收费模式，应该会在枪支配件和特殊技能上做文章。

结语

总的来说，CoDOL是不负重望的，对国内FPS网游的冲击也显而易见。特别是目前国内厂商开始代理《行星边际2》《火瀑》这样主打开阔战场的FPS网游，拥有出色巷战体验的CoDOL如同一把利剑，直接插入到竞争对手的后方。喜欢打枪的国内玩家向来不在少数，《战地3》《孤岛危机3》这样的作品曲高和寡，只能流行在少数单机玩家圈子里，普通的网游玩家只能一直玩落后于国外好几年FPS。如今的CoDOL不仅能弥补这一空缺，或许也能提高一下国内玩家普遍的欣赏水准吧。

（上左图）仿照单机模式的剧情介绍
（上右图）多人对战时可利用高伤害子弹穿透墙壁
（下左图）剧情模式虽然还比较简单，但这么来一下也很带感……
（下右图）每场多人对战结束后前三名都会风骚地出来巡街











TERA

你是否已经厌倦了国内代理商一次又一次的“火爆内测”“激情封测”，却始终不开放注册的行为？这个月《剑灵》和《时空裂痕》又开始测试了，一直期待国外大作的你，可能连一个码都没抢到。但别担心，我们还有TERA。

■晶合实验室 Oracle

严格地说，TERA不能算一款新游戏。作为韩国次世代网游的老三样，TERA是最早上市的，在韩公测时间是2011年1月，足足比《剑灵》早了一年半，而如果顺利的话，当你看到本期杂志的时候，韩国玩家正在泪流满面地玩着公测版的《上古世纪》。但TERA名气虽大，在国内却一直备受冷落。当初国内厂商竞相争夺还是“期货”的《剑灵》的代理权，对早已公测的TERA却视而不见。当然其中的原因也有很多，国内几家网游巨头与韩国NCsoft有着不错的业务关系，TERA作为NCsoft的眼中钉（在韩公测首日就爬升到排行榜第二），进军国内受阻也在情理之中。2012年初，不断有传闻说昆仑万维拿到了TERA的代理权，时隔一年，杳无音讯。对于一直期待这款游戏的玩家来说，玩到中文版的TERA，似乎已经成了遥不可及的愿望。

幸好，使用中文的地区，不仅只有大陆。

台服概况

2012年10月25日，台服开始了为期4天的首次封测，持续时间之短，让很多玩家都意犹未尽。好在台服的代理商OMG行事果断，不到一个月就启动了公测。TERA的大门，第一次向整个华语地区敞开。

这次TERA的服务器设置是比较厚道的。OMG也考虑到了游戏公测后，其它华语地区的玩家会大量涌入的情况。对这部分“外来人口”，OMG没有像某些代理商那样一刀切地阻断，也没有放任自流，而是限制和开放兼有。TERA开放了港澳服务器，没有任何IP限制，速度也非常快，大陆直连毫无压力，完全无需代理。但另一方面，游戏也为本地玩家专门提供了“台服”，只对中国台湾地区的IP开放。官方的这种举措是值得肯定的，既没有把大陆玩家拒之门外，也最大限度地保护了当地玩家的游戏环境，避免了曾经的《魔兽世界》台服里那些简繁参半的聊天窗口。台服《魔兽世界》当年的另一大问题是，每到一个大的版本更新，台服就被挤得水泄不通，整天排队，玩家怨声载道。但智凡迪还不能增开服务器，因为这些热情高涨的玩家，很有可能在几个月后回归国服，届时就给台服留下一堆鬼服。为了避免这种情况，OMG同样采取了两种措施。一方面，TERA作为包月/计时收费的游戏，用“免费试玩到22级”的举措来尽可能多地吸引玩家；另一方面，免费体验账号有诸多限制，比如不能交易和创建队伍。本地IP的免费体验玩家只需要最低充入30小就能升级为付费玩家。而其它地区的玩家想要升级成付费玩家，只有两个选择：扣除相当于30小时的点数，相

当于买了一个CD-Key，或者一次性充入一张季卡后自动升级——显然后者更划算一些。官方利用这种方式来维持服务器人口的稳定，可谓用心良苦。

除了服务器设定外，这次TERA台服在客户端下载方面也会让大陆玩家感到十分贴心，在官网上提供了新浪、17173甚至迅雷高速通道等下载方式。虽然客户端有20多GB，由于官方大开绿灯，从注册到下载，整体并没有如其它台服游戏有这样那样的不便。

为什么要玩TERA?

前面说了这么多，但一个现实的问题是，这款游戏已经上市两年了。网游市场日新月异，我们为什么要去玩这么一款过时的游戏?

我给出的理由是，两年前的TERA拿到现在，丝毫不会让你觉得落伍，甚至还有一些很超前的设定。而且，经过两年的发展，这款游戏有了长足的进步，我们看到的是一个更加完善的版本，开服之初暴露出的一些问题也得到了有效的遏制。在大陆代理基本无望后，我们的媒体几乎停止了对TERA关注，近一年来鲜有报道。但这样一款曾经有着闪耀光芒的游戏并不应该这样淡出众人的视野。在台服已经向所有玩家敞开的情况下，就让我们以现在的眼光重新审视，TERA究竟值不值得玩?

TERA宣传攻势最猛烈的时候，大致在2010年左右，这个时候TERA最大的卖点是“无锁定战斗”。这在当时的大型MMORPG领域可是个了不得的设定，然而两年之后，“无锁定”俨然成为了一个滥大街的宣传语，人们提起“无锁定”，首先想到的是《剑灵》，TERA早已被抛至脑后。作为较早提出并贯彻这个理念的网游，TERA与《剑灵》这样的游戏还是有较大不同的。严格地说，后者是“伪无锁定”。我们得明白，并不是所有“不锁定目标就能开火”的网游都能自称有无锁定战斗系统。玩家在《剑灵》里释放技能并不需要锁定目标，很好，看上去真实不少。问题在于，玩家的单体技能（就是描述里写着“对目标造成XX伤害”的技能）并不会对准星之外的单位造成伤害。也就是说，单体技能永远只针对单体，你被怪包围，胡乱横砍一刀，也只有一个怪头上会冒数字，除非你把准星搞偏了——这个时候轮到另一个怪头上冒数字。一个技能能否命中多个目标，取决于技能类型，而非实时战况。但在TERA里，你的攻击是完全自由的，当然很容易擦到附近的敌人。接近于单机ACT的动作设定，让TERA有着较为硬派的手感，很适合追求真实的玩家。

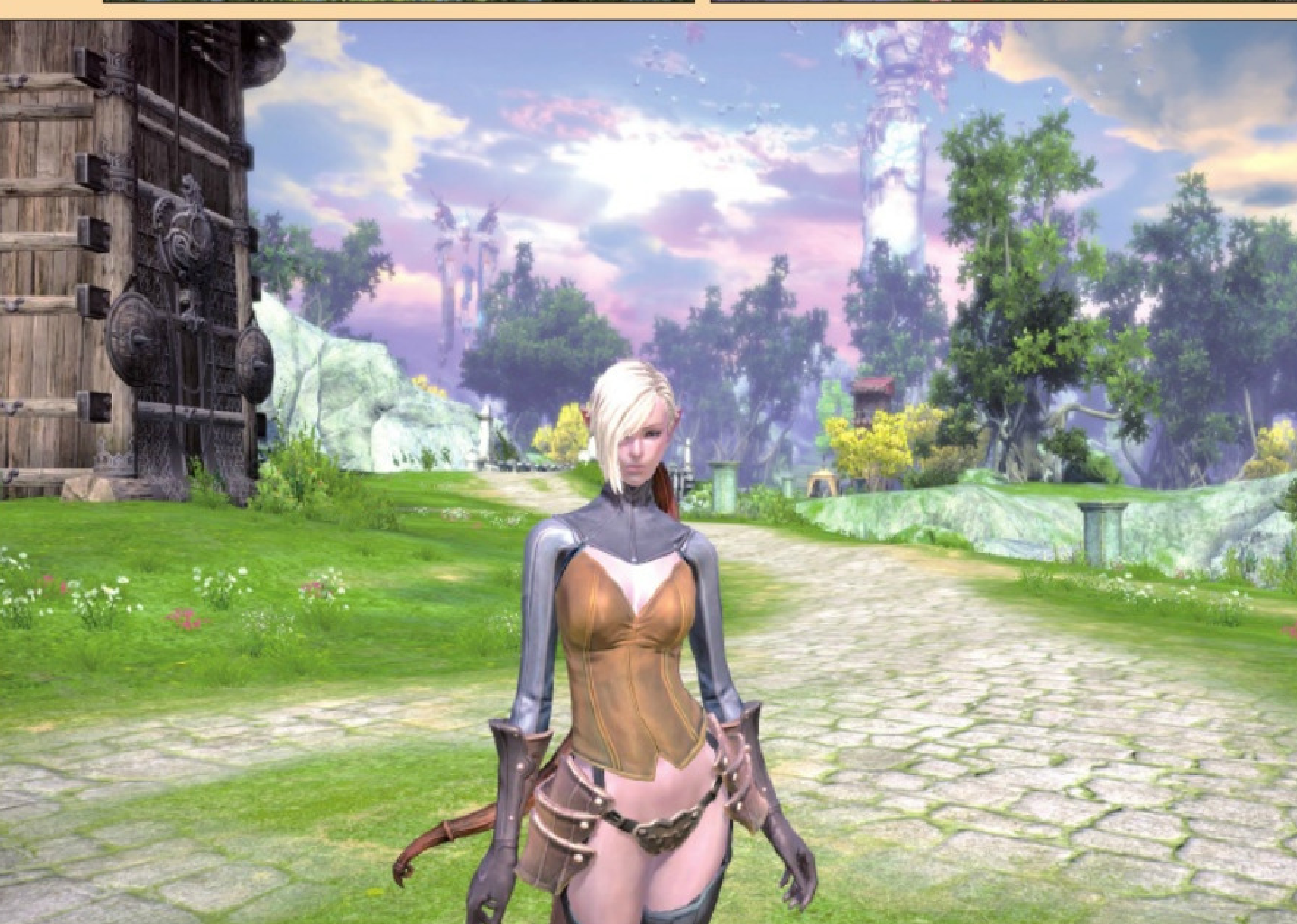
在无锁定战斗的基础上，TERA提供了增加耐玩度的连续技。与《剑灵》相对固定的QTE推送不同，玩家在TERA里可以自定义连续技，触发连续技后，连按空格键即可打出玩家预先设定好的连续技，兼顾了键盘操作的便利性和自由度。

在角色定制方面，TERA有独特的纹章系统，能保证玩家有足够多的发展方向。你大致可以将其当成一个改版的











（上左图）任务里的攀爬要素
（上中图）游戏中经常会遇到一对多的情况，这时候无锁定的优势就显现出来了
（上右图）看我大波波利族，多么可爱
（下左图）然而，还是妹子更有爱一些……
（下右图）你能看出这是“虚幻3”开发的游戏么?









（上左图）对于刚升上10级，从新手村飞向城市的玩家来说，这一幕还是比较震撼的
（上右图）类似这样的玩家公告板，主城遍地都是
（下左图）韩国网游的过场动画还是有些拿腔拿调，不够自然，这点要比欧美游戏逊色不少
（下右图）即将穿过华丽的传送门

天赋系统。这一点没啥好说的，都靠数学模型说话。TERA经过两年的调整，平衡性不会出太大问题。符咒系统（为玩家随机增加Buff效果）和健康值（影响攻防与HP）增加了游戏的不确定性。从游戏性的角度来说，TERA有着严谨完善的基础设定，与当前的新网游相比，只是游戏架构稍显过时（依然是任务-打怪-副本），如果你并不反感这一点，TERA会给你提供一个非常舒适的游戏体验，更别说它还拥有直到现在都非常出色的画面。

作为一款用“虚幻3”引擎开发的网游，TERA的画面足以被当成“虚幻3”游戏的教科书。如果不是事先知道游戏的引擎，我几乎看不出TERA是用“虚幻3”开发的——完全没有“虚幻3”特有的油腻感和发色数不足等问题。游戏画面给人的感觉非常通透，色彩鲜艳，风格明快。贴图十分细腻，金属、毛发和布料的质感尤为真实。别说跟网游比，整体观感更要强过不少用“虚幻3”引擎开发的单机游戏。

除了多边形、贴图和光影这些硬指标外，TERA在视觉效果上的丰富细节能进一步引起玩家的好感。精灵美女跑步时的长裙飘飘，乘坐飞马穿过树丛时的落叶纷飞，拾捡物品的小动作，乃至怪物刷新时的特效，都能让人眼前一亮。更别说游戏里还有无数衣着清凉，身材妙曼的精灵美女——还不会像某游戏的国服那样，被迫穿上秋裤哦。

可持续发展

TERA的收费方式有计时和包月两种，但代理商的盈利方式并不限于此。和如今的《魔兽世界》一样，TERA也增开了官方商城。付费道具是否会破坏游戏的平衡性，是很多玩家关注的问题。毕竟不花钱当炮灰还情有可原，花了钱继续做人民币战士的炮灰就太憋屈了。这一点完全无需玩家担心，在台服公测之前，官方给出了正式承诺：“台版TERA从未考虑将强化水晶做为商城贩卖的项目。”而从目前的商城来看，官方也的确遵守了这一承诺。商城主要出售时间商品、功能性道具、时装、加值服务这4种商品。时间商品鼓励玩家打包买时长，比如充一年送个坐骑（合约坐骑？）之类。功能性道具看上去很可疑，其实就是方便玩家进行区域传送或召唤NPC商人进行交易；时装只影响外观，加值道具则与种族、外貌、姓名变更有关。对于想长时间留在这款游戏的玩家来说，这无疑是个好消息。

不仅如此，官方针对台服在原版TERA的基础上，进行了一系列充满人性关怀的优化。TERA有“装备强化”的设定，但只耗费游戏内部资源，无需像国内网游那样进行外部投资。但官方认为，玩家在初期冒险阶段应该把重点放在熟悉技能、认识朋友以及其他社群互动上。新手装备淘汰较快，为了避免玩家在强化装备上耗费太多精力。官方进行了一系列强化水晶的相关调整：38等级以下所有装备将不会有强化水晶栏位，并删除相关等级下的水晶掉落、强化NPC及配方。在玩家迈入38级的阶段时，游戏难度将会大大提高。此时TERA才会开放装备强化系统，让玩家有足够的实力面对更艰难的挑战。



独唱盛宴

不管你承不承认，腾讯游戏已经成为国内最大的网游厂商。也只有腾讯的用户和产品线，能支撑得起这样一个单独的游戏展会——TGC，腾讯游戏嘉年华，国内唯一由单一游戏厂商举办的线下用户互动展会，到今年，已经迎来了第五届。

■ 晶合实验室 Oracle

2012年11月24日上午，TGC2012开幕。展会为期两天，天气一直阴沉，偶尔伴有小雨，但丝毫不能浇熄玩家的热情，6250平米的场馆现场经常处于水泄不通的状态。官方的宣言，玩家的狂欢，就此开始。

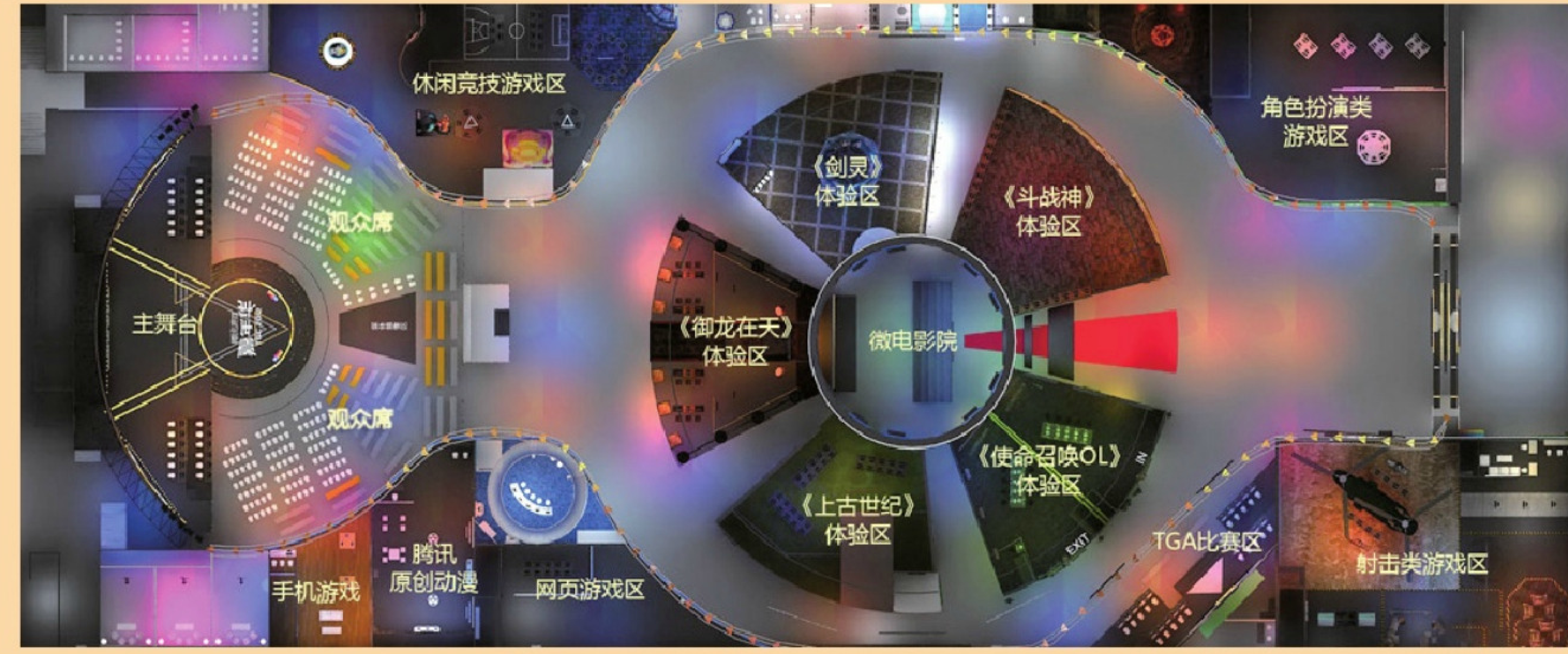
科学的展台布局

本届TGC场馆同去年一样，处于上海世博主题1号馆内。不同的是，这次TGC的展台布局看起来要更现代、活泼一些。矩形的主体场地内，腾讯的几大重磅新游——《Call of Duty Online——现代战争》《剑灵》《上古世纪》《斗战神》《御龙在天》，在场地中央呈放射状围成了一个圆环，中间是飞碟状的微电影放映厅。至于已经正式运营，或在宣传力度上稍逊于前面几款大作的产品，比如《枪神纪》《QQ封神传》《炫斗之王》《自由足球》等等，则被安排到场馆四周。但比起上一届的“独立体验区”和“综合体验区”这种笼统的分类，本届游戏展台的布置显得思路清晰了许多，大致按照“射击游戏区”“角色扮演游戏区”“休闲游戏区”“网页游戏区”来分门别类，几款同类游戏共享一个试玩区域，给人的冲击力强了不少。TGA作为一个重点项目，其展台与CoDOL正好面对面，中间隔着一条过道，遥相辉映，成为本届TGC除主舞台外人气最高的区域。不过这也造成了一个不大不小的麻烦，此为后话。

一切造势，均为此刻

24日上午9点30分，玩家接踵摩肩，主舞台座无虚席。随着腾讯互动娱乐副总裁程武的登台，TGC2012正式开幕。作为开场节目，陆川携《王的盛宴》与微电影《游戏·青春》举行了首发仪式，也为这次TGC定下了一个主基调——跨界。

TGC开场的这一幕，算得上腾讯游戏在整个2012年“泛娱乐”战略的硕果，为此他们已经准备了大半年。早在2012年3月，腾讯游戏便宣布成立以谭盾、蔡志忠、尹鸿、陆川、Michael Lau和全民熙为代表的“泛娱乐大师顾问团”，在音乐制作、动漫人才选拔培养、IP授权、微电影拍摄、公仔设计等方面与这些不同领域的名人展开合作。随后又马不停蹄地在网络上发布了《风筝》《爱在Cosplay》《永不停止》等5部与游戏有关的微电影。作为“腾讯游戏微电影季”的压轴作品，《游戏·青春》是唯一一部陆川亲自执导的微电影，由快乐家族主演，阵容可谓强大。到达现场的不仅有陆川，还有《游戏·青春》的主演何炅与吴昕，甚至连《王的盛宴》剧组成员也有到场——事实证明，影视的受众永远占着绝对的主流。当诸多影视大腕们站在聚光灯下





（上图）在TGC2012里，玩家从入口顺着场馆中间的弧形展台前行，路过主舞台，直到出口，正好绕场一周，全场内容尽收眼底。若不是过道稍窄，低估了热情玩家造成的人流对冲问题，这次TGC算是拥有一个完美的展台布局了

（下图）而TGC 2011的所有展台都分两侧而立，中间留出一条主干道。玩家在入口处就一眼看到场馆最深处的主舞台，然后就这么一条路直线走下去，再一条路走回来，路线难免重复，也容易漏掉某些展台

时，现场观众们总是尖叫不断的。这种高涨的情绪，在随后号称“电影网游”的《天涯明月刀》的发布环节，被彻底引爆。

在这不久前，《天涯明月刀》也算造足了势，明显是为了在TGC上厚积薄发。此前腾讯游戏于10月19日发布了一个名为“武侠CHANGE”的预告站，以编年体的形式，细数了武侠电影85年的历程，并列举了徐克、陈可辛等20多位电影大师。紧接着官方高调宣布将于11月24日推出一部武侠作品，声称在上述诸位电影大师中，将有至少4位参与执导。24日正是TGC开幕日，这一天，腾讯游戏真的请来了4位影视风云人物：除了奥斯卡提名最佳美术指导奚仲文、香港金牌服装设计师吴里璐外，著名电影动作指导袁和平与金像、金马双料最佳导演陈可辛的亮相，让在场很多玩家喜出望外。换句话说，大家都没想到会在一个游戏展会上看到这些大腕出场。震撼之余，之前一直犹抱琵琶半遮面的《天涯明月刀》，也正式以3D武侠MMORPG的身份亮相。

不过这次TGC上的《天涯明月刀》也只是亮相而已，现场并未安排试玩。为弥补这一遗憾，主舞台上连续播放了数段游戏CG与实机演示。CG动画制作精良，还真有一些袁和平指导的动作电影的风范；实机演示为战斗实录，展示了多段高速、甚至略带血腥的战斗片段，着重表现了丰富的肢体动作与碰撞效果，这些都是一款优秀的武侠动作网游所必不可少的要素。除了不会在武侠网游里缺席的轻功，视频所演示的暗杀与潜行要素很好地将玩家心目中的中国古代刺客形象塑造了出来，堪称一大亮点。

《天涯明月刀》发布后，基本上全场观众的眼球都被吸引到主舞台了。此时TGC的主角——腾讯旗下的数款重磅作品，开始正式轮番登场。

近在咫尺的游戏盛宴

如果说之前的节目主要是为了调动人气，那么接下来公布的内容就是实打实的干货。除了CoDOL这枚新丁，《剑灵》《斗战神》《上古世纪》这些大作在上一届TGC也提供了试玩版。但由于这些作品接下来只做了极小规模的测试，或压根连首测都没开始进行，时隔一年，绝大多数玩家仍无法亲身体验。所以这次的TGC上，玩家最期待的，不是那几十台体验机器，更不是华而不实的噱头，而是究竟什么时候才能玩到这些大作。好在官方也明白玩家的需求，在随后的节目里，几款大作虽然有着各不相同的宣传方式，但都给出了确切的测试日期，包括最新的CoDOL。可以说，24日上午的新讯发布环节，是整个TGC游戏宣传最为精华的一段。不仅游戏本身够大牌，发布方式更是紧扣游戏特色，均以实际内容出发，噱头和诚意都足够，还能兼顾玩家品位，这是后面的各种以“秀”和Cos表演为主的发布会所不能比拟的。

就拿《斗战神》来说，除了目前官方重点宣传的“战斗2.0”理念，《斗战神》独特的世界观是最为抢眼的。因为有《悟空传》的作者今何在担纲世界架构，构建出了一个既

野性，又充满理性思考的西游世界，让早已被网游用滥的题材焕发新生。秉承《斗战神》一贯“重塑”与“颠覆”的风格，TGC上播放了一段全新的剧情背景动画，从独有的齐天大圣立场出发，以突破神佛掌控为线索，篇幅短小，却把《悟空传》那种“斗战不息，命不由天”的情怀体现得淋漓尽致。以一个曾经在年少时期被《悟空传》深深震撼的读者兼玩家的角度来看，这是整个TGC期间最好的宣传视频。在接下来的几天，这段视频的广泛传播证明此念头并非我的一厢情愿。不仅一些单机游戏论坛上有人转帖，引起不少人的共鸣，就连Bilibili这种很少有网游出现的弹幕网站，该视频的人气也连续几天居高不下。TGC结束的第二天，《斗战神》即开始更大规模的测试，堪称一次出色的推广。

一般来说，从不同游戏的发布方式，我们大致就能猜到对应游戏的进度如何。八字还没一撇的，通常喜欢放点概念设定，放段CG动画。而如果演示视频里出现了实际游戏画面，特别是带有UI界面的画面，则表明游戏的完成度已经达到了相当高的地步。比如虽然CoDOL此前一直处于严格保密状态，但在TGC上的宣传动画基本都由实际游戏的精彩片段集合而，我们大致也能猜到游戏离测试不远。不过当动视高层现场公布CoDOL的全球首测“阿尔法行动”即将在11月29日开启时，全场还是沸腾了，大家都没想到这款游戏会这么快进入测试。毕竟从《剑灵》《上古世纪》的经验来看，一款游戏从发布到首测，等个两年也不足为奇。而CoDOL的开发进度如此之快，单机COD系列留下的丰富资源是功不可没的。CoDOL虽为网游，但在TGC上的宣传动画却是以线性剧情动画来进行的，宣传方式与单机COD如出一辙。我们能看到不少熟悉的桥段，比如高空夜视打击、载具战、呼叫战机定点轰炸等等。在舞台上的大屏幕看着CoDOL的画面还是很带感的，场景元素如单机游戏般饱满，看上去比同类FPS网游要真实不少。CoDOL这我此行TGC的必玩项目，宣传动画更加坚定了我的决心，不过在实施过程中稍微遇到了一些麻烦，这一点后文会细说。CoDOL过后是《剑灵》的环节。2012年10月《剑灵》媒体体验会时，官方曾放过一个游戏MV，里面的真人与游戏角色穿插出现，随着音乐跑酷（神行）。当时媒体都被告知禁止拍照和摄像，这个MV的真正用途，正是在TGC上调动气氛。接着Coser在台上大跳种族舞蹈，与大屏幕上的游戏角色高度同步。可以看出《剑灵》项目组为这次TGC花了不少心思，但可能是这款游戏拖得实在是太久，以至于没有更多的内容可以公布。唯一让玩家欣慰的是《剑灵》也在随后开测，现场的玩家有很多也获得了下一次测试的资格。而到了《上古世纪》环节，一听旁白开始介绍世界观和种族设定，我就知道又有的等了。果不其然，《上古世纪》的测试日期是最晚的，要到2013年5月——不过好歹有确切消息了，该满足了吧？

最专业——CoDOL展台

TGC第一天，是玩家最热情，工作人员状态最好的一天。到了下午，场馆的人流量已经达到饱和，中央环形区域

（上左图）腾讯携陆川打造的“微电影季”，在TGC终于迎来了压轴作品
（上右图）动视上海工作室总负责人Jean Marc Morel在台上主要介绍了一些游戏的细节设定，果然老外还是比较实诚呀……
（下左图）影人和游戏人共立投名状，意图打造电影网游新艺术
（下中图）《天涯明月刀》的“大师顾问团队”
（下右图）《斗战神》这段关于人参果的描述，是最让人震撼的桥段











（上左图）《上古世纪》的Cosplay正在与壁画里她Cos的角色互动
（上右图）《枪神纪》的Cosplay能很好地迎合玩家的品味……
（下左图）《天涯明月刀》的Cosplay从服装到道具再到Coser，素质非常高
（下右图）Showgirl们主要集中在较为轻度的休闲游戏区域，对馆内的玩家分布起到一定的调节作用









的每个大作展台外面都排起了长队，我也开始四处搜寻值得体验的游戏。当然出于工作原因，大部分游戏我会在小规模测试中先于玩家体验到，除了那些从来没测试过的游戏，比如CoDOL。

不过，当我赶到CoDOL展台附近，才发现一个难题摆在眼前。前文已经说过，CoDOL的展台与TGA展台正好面对面，中间留有一条过道。但主办方显然低估了LOL玩家的热情，过往的电竞爱好者纷纷驻足观看，还没到中午，已经把这里堵得水泄不通。偏偏对面又是CoDOL这个全场人气最高的游戏展台，外面永远都盘踞一条长龙。到了下午，这片区域已经人满为患，寸步难行了。我想玩的CoDOL，就在人流的中心。

出于游戏编辑的责任心，我排除万难，挤出一身汗，终于到达目的地，不料突然被告知，媒体人员不能试玩CoDOL，最后只能悻悻而归，改玩其它游戏。

不过在次日上午，我趁着玩家还不多的时候，成功伪装成玩家玩到了CoDOL。官方之所以禁止媒体试玩游戏，应该出于保密措施，不愿即将到来的首测被媒体的提前报道影响。如今首测已经启动，具体内容可参见本期的CoDOL体验报告。至于我在TGC现场的体验，大致来说，我和另一位玩家合作，打通了一个和单机版相仿的剧情关卡，其中有阵地防守、激活开关等桥段。画面、操作和游戏行进方式，都与单机版极为相似。但由于国服版本没有喷血效果，命中回馈稍弱，手感与单机版是有一些出入的。

值得一提的是，CoDOL的展区是全场最专业的。与7月的首次发布会相仿，整个展台外观像一座军营，有几个老外Cos成美国大兵在外面站岗。外面的人只能透过铁丝网看着里面的幸运玩家鏖战，好在“军营”外面挂了几台大屏显示器，可以让更多人一睹激烈的战场——不得不说，离远了看，CoDOL的画面比我后来自己玩的时候要细腻多了！

最欢乐——《上古世纪》展台

在我被CoDOL拒之门外的第一天，我用剩下的时间游览了场馆内的所有展台。各展台不乏别出心裁的创意，风格各有千秋。其中最让我印象深刻的就是《上古世纪》的展台。

《上古世纪》展台的试玩机是本届TGC最多的。虽然和腾讯的其它几款大作比起来，《上古世纪》的首测日期较晚，但在力所能及的前提下，主办方完全以满足玩家需求为出发点，提供了32台高性能体验机，不仅体验区规模达到了全场最大，体验机数量更达到了一些大作的3倍以上。

由于国内网游的特殊环境，各种展会的游戏展台很少以游戏内容为主，而是靠噱头来博人气。《上古世纪》这一举措，让身为玩家的我对它平添了几分好感。之所以要提供如此多的体验机，大概是因为这款游戏包含的内容太多了。TGC上的《上古世纪》不仅要玩家体验房屋建造、养殖经营、空中飞行、驾驶战车等内容，更要让玩家充分体验到游戏的另一大核心玩法——海战。

为此，官方特意组织了公会海战争霸赛。每个参赛公会选出10名选手，双方驾驶战舰对战。以15分钟为限，比拼击沉对手的次数。作为游戏的重要特色之一，《上古世纪》的海战在真实性和互动性方面做得尤为出色。只听见一排排体验机上的玩家此起彼伏地吆喝，你来掌舵，我来开炮，他去爬桅杆，一时间好不热闹。我在其它展台也很少再见到如此热闹的场面——除了中场休息期间，《上古世纪》展区一直都沉浸在一片欢乐的喧嚣中。那是一种发自内心的笑声，与人斗，乐无穷。

《上古世纪》展区并不只有热闹，更有全场最独特的展示方式。展区的走廊里有一些看上去貌不惊人的壁画，一旦你从壁画面前走过，会很惊讶地发现画中的人正在向你挥手致意。这不是《哈利·波特》里的魔法壁画，而是官方引入的虚拟互动技术，只为体现《上古世纪》游戏人物那惟妙惟肖的神态动作。"壁画"上的游戏角色还会根据你动作的不同，也做出相应的动作来回应，将《上古世纪》"虚拟现实"的理念生动地传递给了在场的玩家们。这理念看上去可比游戏新鲜多了，经常会吸引到不少玩家驻足围观。

展区众生百态

除了上文重点介绍的两大展台，其余游戏展台也别具特色，大家都在卯着劲吸引玩家的注意力。《斗战神》的展区矗立着一根巨大的金箍棒，尽显威武霸气；《疾风之刃》的展台放置了一本巨大的漫画书——说书有点不太恰当，摆在那里的只是一个书的模型，漫画内容则由上方的投影仪打出，并且会根据玩家手部的动作，自动进行翻页，看上去十分新鲜，也间接宣传了一下游戏的官方漫画；《剑灵》展台设了几台3屏体验机，我还专门上去体验了一下，效果"碉堡"，就是神行起来视角一缩放有点晕；射击游戏们虽然共享一个区域，看着有点拥挤，但这个区域是最夸张的。不仅有《逆战》的等身机甲，《战争前线》居然搞来了一架实体军用运输机。虽然是官方按照按游戏内形象还原的实物模型，但这个钢筋铁骨的庞然大物一放到TGC场馆，旁边的装饰都要黯然失色了。

限于篇幅，这里只介绍了一些最有特色的场馆，现场还有更多精彩。到了25日下午，TGC的主舞台，基本就成了TGA的舞台。到了这个时候，你会切实感受到腾讯游戏的玩家到底有多大的热情。一眼望去，全是黑压压的人头，座位不够，没关系，站着也要看完决赛。所有人的目光都集中在大屏幕上，此刻还留在场馆中的玩家，都有着对游戏最纯粹的爱，而爱，是不分高低贵贱的。

结语

跨界，是本届TGC的关键词。腾讯通过这种方式，全方位地展现了自己的经济实力、用户基础和整合能力。这是一个腾讯游戏玩家的盛会，也是一种宣告——照这个势头发展下去，假以时日，国内其它网游厂商与腾讯游戏的差距，恐怕会越来越大。P









（上左图）射击游戏区的Cosplay登场，与CoDOL的老外大兵比起来，别有一番风味
（上右图）美女玩家试玩三屏《剑灵》
（下左图）如果说谁是TGC现场最紧张的人，那么非这些电竞选手们莫属
（下右图）《疾风之刃》的投影漫画，图片里没参照物，但现场的实物其实很大



《虫群之心》的前路

2012年11月于上海举办的的暴雪世界锦标赛总决赛期间，我得到了一次对《星际争霸Ⅱ》首席设计师Dustin Browder专访的机会，在短短的20分钟里，我针对《虫群之心》的游戏平衡性、地图以及设计方向，与Dustin Browder先生进行了一次深入的探讨。

■本刊记者 Digmouse

现实中的Dustin Browder与媒体上看到的并无多大区别，锃亮的光头不负“光头哥”之名，声音洪亮语速奇快，我险些有点跟不上他的节奏，但不论如何，这是我最好的一次采访体验。

这段采访进行于2012年11月18日，其中谈到的平衡性改动与本期杂志上市时的实际情况可能会有出入。

Digmouse: 有很多人族玩家认为他们在《虫群之心》中没有得到足够多的新单位和改动，您是怎么看的？

Dustin Browder: 有玩家觉得寡妇雷有些过强，但我不是很同意这种说法，我们甚至在考虑继续对它做出改动，让它变得更强，虽然可能并不是非常有必要，但我们会尝试让它更有用有些。神族玩家曾经不太高兴，但随着风暴战舰和先知的改动，它们现在非常好用，因此一切可能都只是一些数字问题。未来我们还会对人族的核心单位做一些改动的尝试，雷神的250mm歼敌炮的作用方式、收割者的易用性、还有铁鸦的追猎飞弹，我们会让铁鸦有更多的出场机会，此外让医疗运输机在中后期的作用大起来。

Digmouse: 就是说你们计划通过大规模地修改旧单位来弥补人族没有足够多新单位这一点？

Dustin Browder: 是的，这是一个途径，我们的最终目标是为玩家提供更多的战术，对吧？有些玩家更关心美术风格，有些玩家只是想要更多的新单位，诞生更多新战术，我们希望现在计划中的改动能够做到这一点。

Digmouse: 您计划通过修改这些旧单位来改变人族的战术体系，那么机械化打法呢？特别是在TvP中？

Dustin Browder: TvP现在主要围绕步兵部队展开，机械化部队在面对不朽者的时候可能会遇到一些困难，但你可以使用EMP击破他们的护盾，这样他们就会像刀切黄油一样很快地被消灭，因此不朽者并不是主要的问题。最大的困难来自冲锋狂热者，我们希望地狱火蝠（Hellbat）能使机械化部队在正面对抗中有效地应对冲锋狂热者。

Digmouse: 但我会经常看一些职业选手的《虫群之心》直播，例如Morrow就始终在使用机械化，但他还是会在面对顶级神族选手时遇到很多麻烦。

Dustin Browder: 我们还没有结束调整，只是火候还不够，加上一些其他的因素，比如风暴战舰的改动，它在PvP和PvZ中非常的有效，不论是对抗巢虫领主还是巨像都非常好用，而且也非常克制坦克。就算我们解决了不朽者和冲锋狂热者的问题，还有风暴战舰等着我们。要想让机械化有效，就必须让坦克有用起来，不能像现在的机械化一样，

整场不能移动超过5次，因为你随时都会面对在没有架起坦克的瞬间被一锅端的威胁。机械化的精髓在于对阵地的有效控制，让对手不能轻易地突破你的防线，就像《星际争霸》中的机械化部队那样。这对我们来说是非常艰巨的挑战，我甚至不敢说能不能做得到。

Digmouse： *很多玩家认为人族需要的操作水平是高于其他两个种族的，认为水平比较低的玩家应该去用机械化而不是生化部队，你们有什么计划帮助普通人族玩家么？*

Dustin Browder： 我们的确认为不同的种族所需要的玩家水平是有区别的，但我们并不会依据这一点来进行平衡性改动，如果人族真的比较难玩好，我们才会有所行动。在各个对抗中都有非常多的多样性，但对人族而言，它的部队组合非常丰富，兵种之间又有非常大的区别，加上包括兴奋剂、坦克支架和风筝操作在内的大量技能使用，在我看来人族的确是比较难以玩好的，的确有改动的余地。

Digmouse： *神族获得了母舰核心这样一个早期施法单位，而它作为飞行单位可以提供高地视野，这使得闪现追猎一波甚至都不需要建造观察者了，这是在鼓励神族内战中更多的采用激进打法吗？*

Dustin Browder： 不见得，虽然母舰核心提供了早期的高地视野，但哨兵的幻象也不再需要研究了，你可以使用幻象凤凰，在类似的时间段获得和母舰核心相同的高地视野，所以这并不是一个问题。母舰核心反过来为防守方提供了早期的反隐和强大的基地防御，使得他们可以选择更丰富的科技树来继续他们的战术体系。现在的神族玩家在抱怨1本的基础单位（BG单位）太弱了，需要建造光影议会来研究科技，但你想一想，枪兵在获得兴奋剂之前也并不是非常优秀的，而获得兴奋剂之后会立刻脱胎换骨，假如人族玩家不能先研究兴奋剂，而必须先建造铁鸦会怎么样呢？现在神族玩家不能很早的研究冲锋或者闪现，他们必须先建造机械台，因为有隐形女妖以及其他隐形单位的威胁，但有了母舰核心，你可以立刻放下光影议会来获得闪现和冲锋，让你的基础单位能更早地强大起来。

Digmouse： *你们从职业选手那里获得了很多的反馈吗？哪些选手给予你们的反馈和帮助最多？*

Dustin Browder： 有非常多的职业选手给了我们极其大量的高质量的反馈，当然，他们的意见大多偏向于自己的种族，很多想法都太疯狂了，只想着"加强我的种族！"，实际上给予我们最多反馈的反而是解说们，比如GSL的一位工作人员给了我们很多有益的反馈，也的确有一些职业选手为我们提供了很好的意见。

Digmouse： *天梯的新赛季刚刚开始，但是没有新的地图，为什么？*

Dustin Browder： 因为我们在加班加点地开发《虫群之心》（笑），制作新地图需要很多的时间和精力，而且我们从来没有承诺过每个赛季都有新的地图。我们始终想要增加新的地图，并从社区中寻找优秀的地图，但我们不保证每个赛季都会有新地图。











（上左图）重新设计的风暴战舰，它在今后的角色已经比较明确了
（上中图）寡妇雷很强大，但也很难平衡
（上右图）《虫群之心》中的地图也添加了这样的防堵口手段
（下左图）暴雪总裁Mike Morhaime和《星际争霸》首席设计师Dustin Browder接受中国媒体采访
（下右图）机械化在《虫群之心》中有所改善，但仍不是全能的战术组合



欧美网游开发秘辛（一）

上图中，左一为几年前一次集会上的理查德·巴图，左二为一位网游鼻祖——《栖息地》（Habitat）的开发者兰迪·法莫尔（Randy Farmer）。他们的生活早已与电子游戏没有太多交集，但他们的成果直到今天都在影响着网络游戏。

■北京 楚云帆

编者按：知名单机游戏的历史与开发内幕，在国内的游戏媒体上并不鲜见。但到了网络游戏这边，人们往往会迷失在滚滚的“钱途”里，将目光聚焦在市场、盈利、在线人数这些商业字眼上。网络游戏是如何一步步发展到现在这种形态的，一款优秀的游戏是如何诞生的，在网络游戏的发展洪流里搅起了多少浪花？这些与游戏切实相关的故事，却很少有人关注。从本期起，“欧美网游开发秘辛”将以长期连载的形式，为你呈现网游发展至今的每一个重要阶段，让我们共同见证。

序言

如果要追溯网络游戏的历史，我们要将目光投向20世纪70年代。早在1969年，美国人瑞克·布罗米（Rick Blomme）便以《太空大战》（Space War）为蓝本，在PLATO远程教学系统上开发了可以支持两人远程连线的同名游戏，这是有据可考的第一款支持P2P的网络游戏，同时也第一款可以通过ARPANET网络运行的客户-服务器模型游戏（1977年更新后），因此被认为是网络游戏的鼻祖。当时的电脑游戏大都是由大学这样的学术机构或企业研究部门开发，普通玩家很难接触到。随着时间的推移和技术的进步，游戏玩家数量也越来越庞大，电脑游戏和网络技术才再次深入结合，进入了一个新的时期。

这两项技术结合便诞生了网络游戏。在西方，《网络创世纪》《无尽的任务》《魔兽世界》以及《第二人生》等网络游戏改变了整个产业，也影响了无数的玩家。而在东方的韩国和中国等地，《天堂》《传奇》《梦幻西游》《征途》等游戏开辟了更多新的游戏与商业模式，让网络游戏成为上千万玩家的休闲娱乐之选。

但是最近几年来，无论国内还是国外，网络游戏的开发似乎都走进了一个迷宫，已经很久没有看见在创意上让人一亮的作品了，何谓创新？在游戏开发的黄金10年里，毫无疑问的是多种游戏类型和模式的引入，但是在今天游戏类型与模式已经极大丰富极大发展的情况下，革命性的创新又是很困难的一件事。随着多年的开发与运营，网络游戏的开发商也越来越意识到网络游戏更多的是提供服务给玩家的，因此一些优秀的网络游戏所做的只是做好细节上的完善与体验上的优化便足以成功了。但是如果没有类型和模式上的创新，网络游戏今后的发展也是一件枯燥无比的事情。

未来将会怎样？我们不得而知。但是我们可以将目光投向过去，投向那些缔造标准与规则的经典网游们，探寻它们

是在怎样的环境下制造出来的，以及给整个产业带来了怎样的影响与启示。

MUD——创造世界的巫师

你站在一个十字路口，你的面前有两个方向。左边的道路十分平坦，但通往目的地的路程可能会很长，右边是条蜿蜒曲折的小路，却也许是条捷径。

你选择了右边的道路，这条路看起来是条捷径，但是遍布着荆棘，前方也有很多未知的风险。

道路旁的草丛中跳出了3只恶狼，它们向你展开了攻击。

你死了。

要复活重新开始吗？Y/N?

■游戏：MUD1 **■开发：**Roy Trubshaw、Richard Bartle **■引擎：**MUDDL **■时间：**1978

1977年，罗伊·特鲁布肖（Roy Trubshaw）成为英国埃塞克斯大学的一名学生，学习计算机科学。如同今天的很多大学生一样，特鲁布肖也开始沉迷于游戏，只是那个时代的游戏与今天有着很大的不同。

此时世界上第一款真正意义的电子游戏《太空侵略者》还未问世，校园里流行的是“龙与地下城”类的桌面游戏和由此衍生的电脑上的文字角色扮演游戏，特鲁布肖沉迷的正是其中一款地城题材的文字角色扮演游戏《地下城》（Dungeons）——一款模仿当年风靡一时的《魔域帝国》（Zork）的游戏。

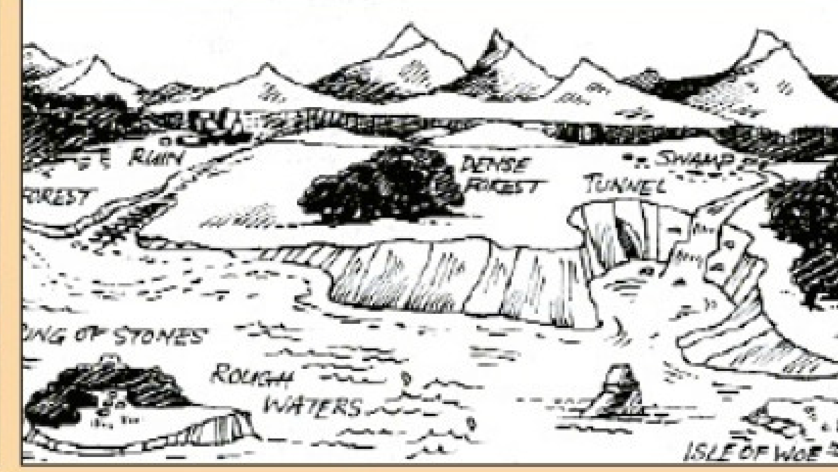
顾名思义，《地下城》是一款颇受“龙与地下城”（Dungeons and Dragons）的影响，以打怪和收集战利品为主要内容的奇幻冒险游戏。游戏的战斗、探索、解谜等部分都由简单的文字指令操控，玩家需要打字来控制行动——唯一的问题是，有时候电脑并不能识别玩家的文字指令。

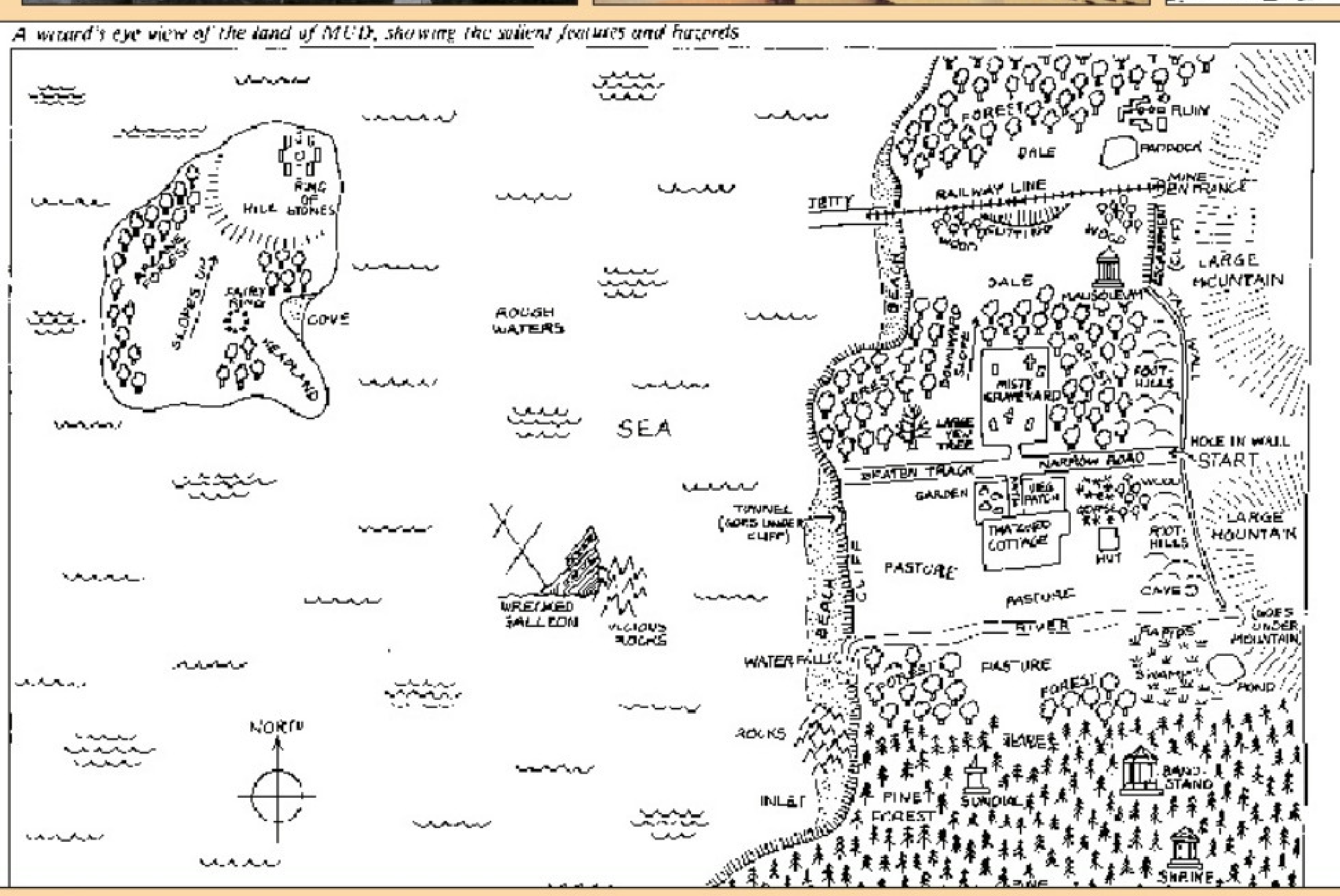
沉迷一段时间之后，特鲁布肖脑海中产生了一个想法：如果能够与其他地方的朋友一起在地城的世界中探险，显然会更加有趣。上世纪70年代末的英国大学生已经对网络的概念有所了解，而埃塞克斯大学有自己的内部网络，可以连接校园内的任何一台计算机，这让特鲁布肖有机会实现自己的突发奇想。在经过一段时间的研究后，特鲁布肖发现了一个DEC-10主机的共享内存机制，这也意味着同一程序的两名使用者可以彼此沟通，这让自己的想法变得大为可行。最终特鲁布肖在《地下城》的代码上写了一个框架，实现了自己让多用户联网玩《地下城》的构想，也开创了MUD这一重要的游戏类型。

特鲁布肖所开发的MUD1（为区别这款游戏与MUD这一游戏类型，后文游戏名统一为MUD1）依然是一个纯文字的世界，没有任何图片，但是不同计算机前的玩家可以在游戏里共同冒险、交流。与以往具有网络联机功能的游戏相比，MUD1是第一款真正意义上的实时多人交互的网络游戏，它最大的特色是能够保证整个虚拟世界和玩家角色的持续发展——无论是玩家退出后重新登录，还是服务器重启，







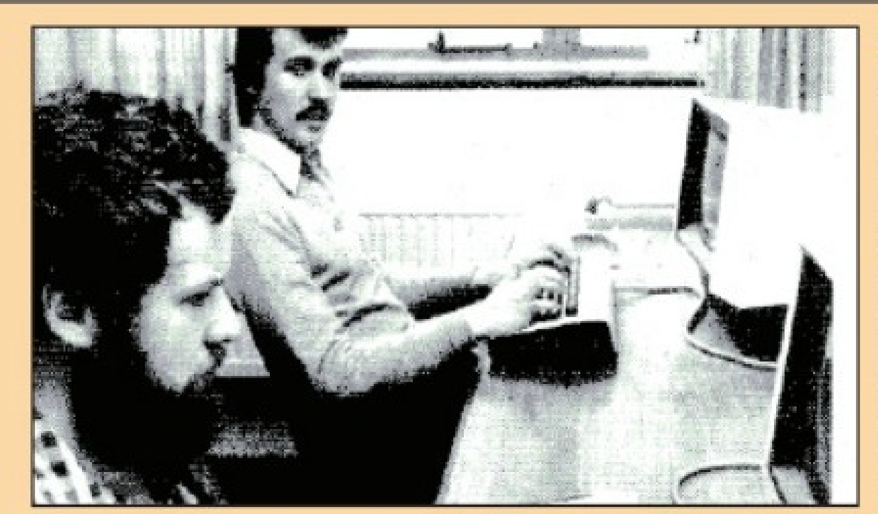


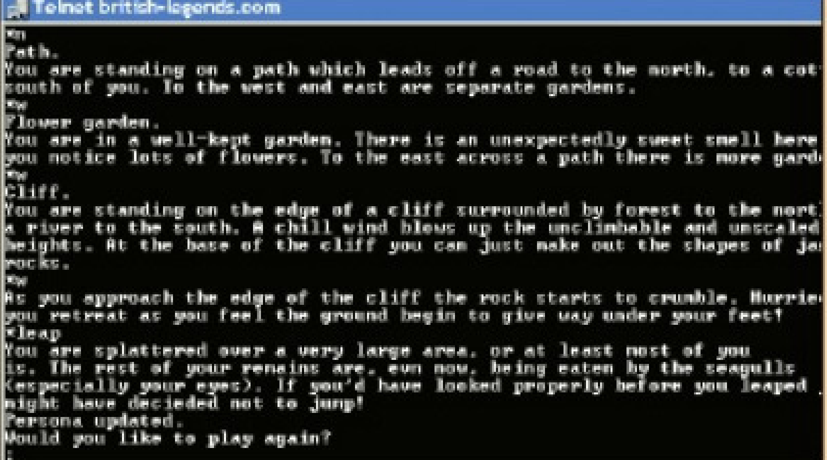
（上左图）上世纪80年代初的罗伊特鲁·布肖和理查德·巴图，二人在MUD上的合作持续时间并不长

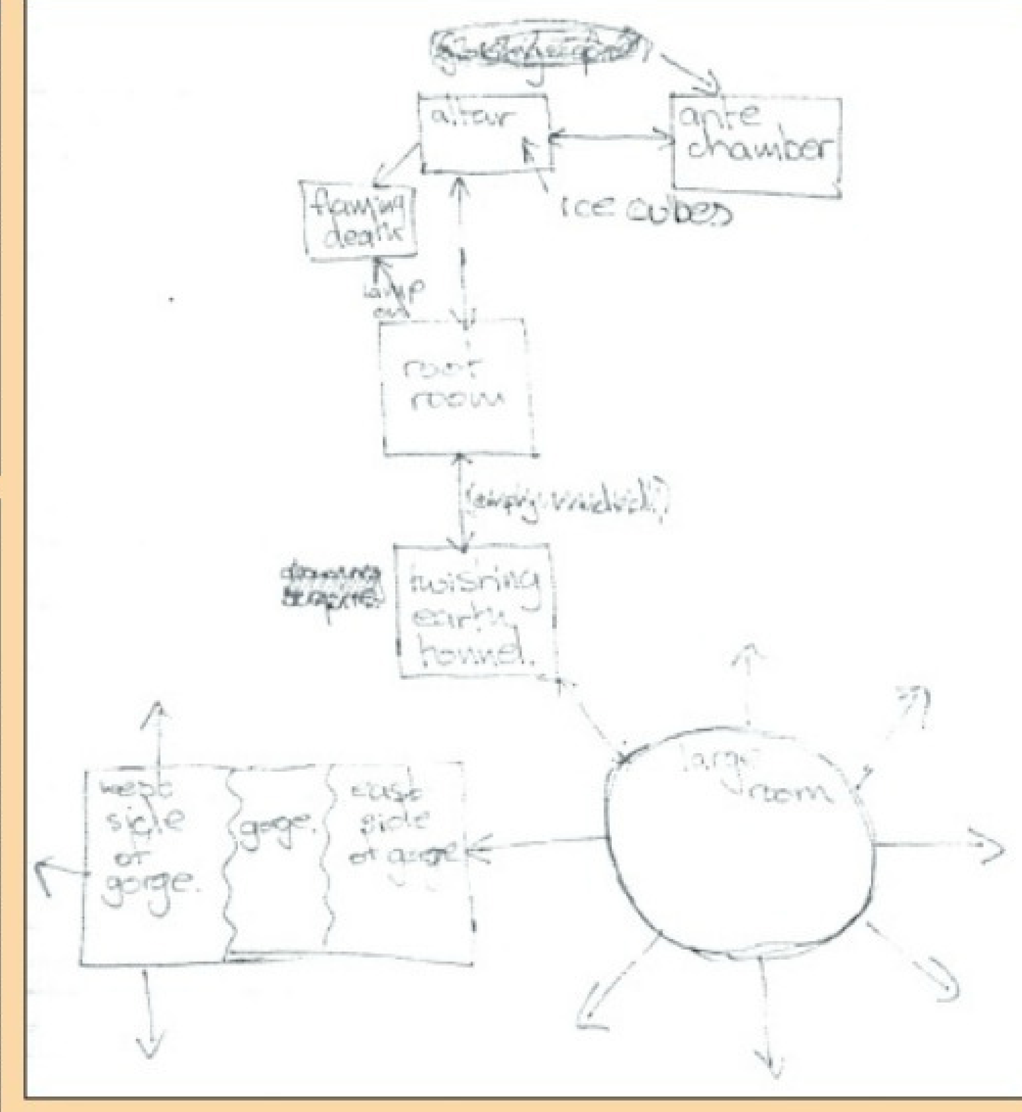
（上中图）1979年的罗伊特鲁·布肖

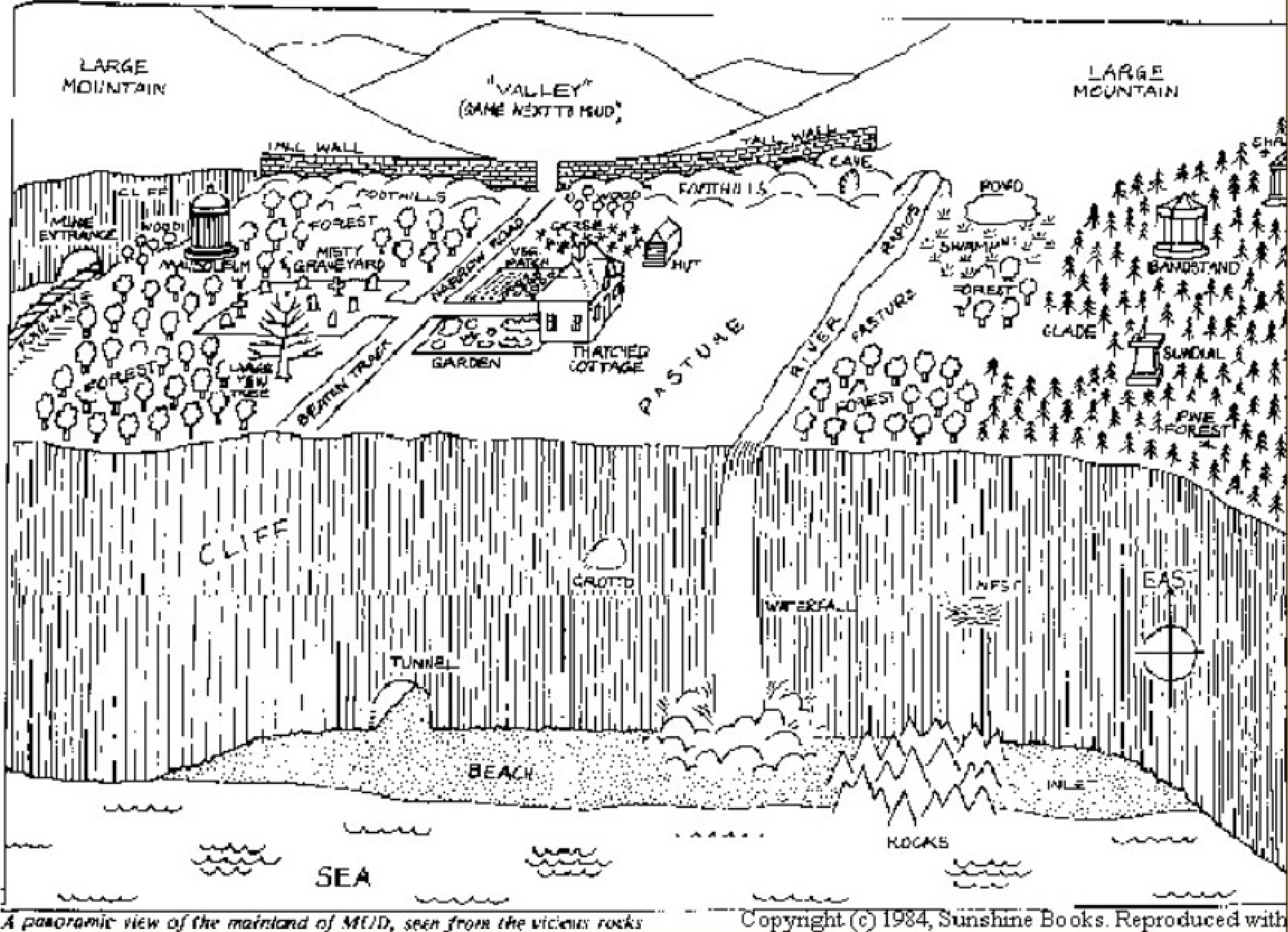
（上右图）MUD1地图

（下图）MUD1地图鸟瞰，展示了游戏世界的地形和风貌









（上左图）理查德·巴图在玩游戏
（上中图）MUD1运行画面。在埃塞克斯大学的MUD关闭之后，CompuServe接手了运营
（上右图）MUD1当年的设计草图，揭示了网络联机的实现原理
（下图）MUD1地图中的陆地部分全景，标注了山脉、森林、村庄和河流，都与玩家的冒险息息相关

游戏中的场景、宝箱、怪物和谜题仍保持不变，玩家的角色也依然是上次的状态。

不过这种改变也使游戏需要更加丰富的内容才能满足多用户玩家的需求。特鲁布肖最开始设计的MUD1版本只有一个区域，用户登录后除了和其他用户聊天外，人机交互功能十分有限，因此需要为游戏注入更多的内容才能让游戏更有乐趣。尽管特鲁布肖对于编程十分在行，但对游戏策划则全无经验，这时他的朋友理查德·巴图（Richard Bartle）出于兴趣帮他完成了这项工作：增加了更多的区域、怪物、宝物以及谜题等。后来，二人还为游戏开发了一套专用语言——MUDDL，并对游戏不断进行修补和维护。

巴图的改进和完善工作提高了MUD1的趣味性，意义十分重大。1978年10月20日，二人合作改善后的MUD1在埃塞克斯大学的校园网络内推出，玩家数很快超出了特鲁布肖和巴图的预期，成为大学里最受欢迎的游戏之一。在危机四伏的丛林冒险、与怪物战斗、解决远古的谜题，都成为一些学生业余时间最喜欢的消遣。与早期只支持有限玩家的联机游戏相比，MUD1在理论上支持无限多的玩家，但是在现实中由于系统内存限制等问题，使得游戏很快达到支持人数的上限。好在当时只有埃塞克斯大学网络内的人能够访问——直到1980年埃塞克斯大学加入了ARPANET（Advance Research Projects Agency Network，美国国防部高级研究计划署研制的世界上首个包交换网络，它的成功直接促成了互联网以及传输控制协议即TCP/IP的诞生）。

加入了ARPANET后，校园以外的玩家也可以通过互联网体验MUD了，来自校园网络之外的玩家大幅增加，占据了大量系统资源，埃塞克斯大学不得不限制用户的登录时间，只允许在教学和科研时间以外的晚间访问以减少负荷，但这并未影响这款游戏在新生的互联网络上的流行。不久特鲁布肖毕业离开学校，留校任教的巴图接手了全部的维护工作。直到1987年，MUD1被授权给了CompuServe做商业化运营。巴图决定离开母校，全心投入MUD游戏的开发，埃塞克斯大学的MUD服务器也随之关闭，但CompuServe公司运营的MUD还持续了20多年。

在大学期间，巴图出于分享和交流的目的，曾将MUD的源代码上传到网络供学者和开发者研究，这一做法的直接后果是在短时间内诞生了一系列的衍生和克隆作品。尽管这对MUD的版权伤害很大，但在另一方面也加速了在线文字角色扮演游戏这一类型的流行。由于MUD是这类这类作品的起源，所以这类作品也都被称为MUD。在2005年的游戏开发者大会上，组委会授予理查德·巴图“游戏先锋奖”，以表彰这位网络游戏行业的先驱所做出的贡献。

除了在创作和传播MUD上所做出的贡献之外，巴图最大的贡献是在对游戏玩家行为的研究上。在运营MUD期间，巴图发现游戏中的玩家需求和表现各不相同，在对玩家行为进行分析之后，他形成了一套自己的理论，后世将其理论称为“巴图模型”。1996年，巴图发表了一篇名为《红心、梅花、方块、黑桃——MUD游戏玩家分类》的文章，在文章中

提出了MUD玩家的4种分类方法，将MUD游戏玩家分为杀手型、成就型、社交型、探索型4种不同的类型，不仅对分析网络游戏玩家的社会学行为建立了指导理论，也对后来的网络游戏开发者产生了巨大的影响。

对后世的网络游戏来讲，MUD最大的贡献是让多人在线交互成为了可能，也让游戏制作者们创建一个虚拟游戏世界的梦想变成了可能。同时，MUD也为后世的网络游戏提供了一个模板，很长一段时间之内，MMORPG都未能跳出其中。关于这一点巴图有着更多的感悟：

“举个例子，我们在MUD1引入级别系统，只是当时面临的几种方案中的一个选择，但是成为网络游戏的标杆配置之后，人们在开发一款游戏之前想到的是‘我们的游戏应该有多少级’，而不是‘我们是否需要等级这一设定’。在人们的心目中，一个虚拟的游戏世界必须有等级才有意义，这同时也意味着游戏要有一个尽头或顶点。”

对于包括等级系统在内的日益僵化的游戏模式，巴图在很多场合都给予了批评，并希望开发者们能够有所革新。在早年做过商业化的MUD开发之后，巴图目前已经远离游戏开发，重新回到母校从事计算机游戏设计的教学工作。当年他和罗伊的工作就像种下一棵树，如今这棵树已经长成一片森林，在他看来，保护森林的健康成长要更有意义

最后，当我们的目光回到1978年的埃塞克斯大学校园时，不禁会想，为人类创造了一个伟大的虚拟世界的两名少年究竟有着怎么样的初衷呢？对于这个问题，二人在后来的时光中曾经做过回答，两个人的答案并不相同：当年19岁的特鲁布肖希望使用技术建设一个比现实更出色的世界，而只有18岁的巴图则希望建立一个世界让人们找到自我：

“我的兴趣是创建世界，而不是生活在别人创建的世界里。我希望游戏世界能让人们能跳出现实世界的局限，去尝试新的身份……不是要脱胎换骨，而是让他们找到自己真正的归属。”

启示：文字与画面

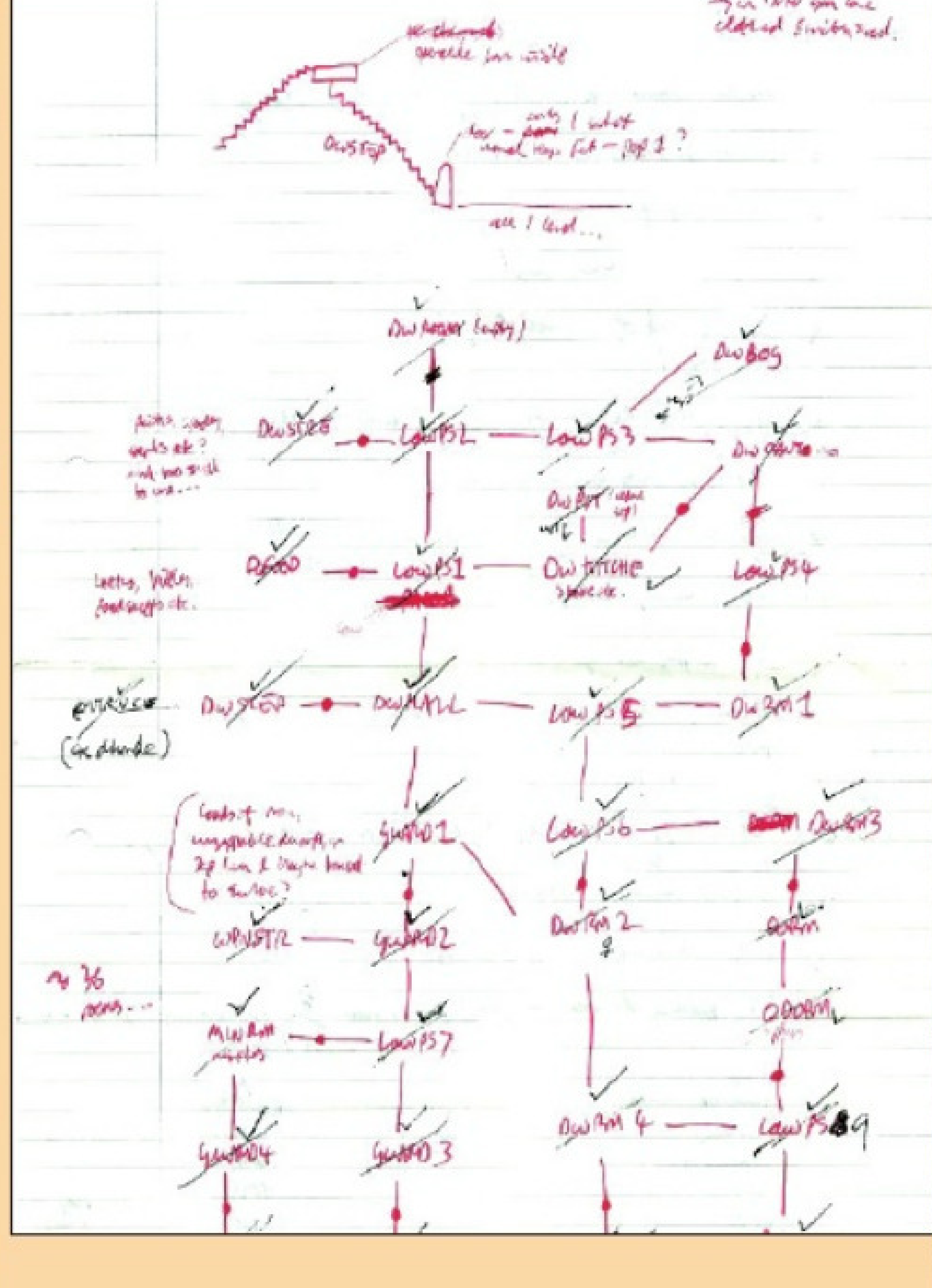
在网络游戏发展初期，因为网络自身条件的限制，网络游戏经历了长期的MUD时代。文本冒险游戏占据了近20年的主流，形成的很多不同类型的分支都对今后的网络游戏发展产生了深远的影响，为网络游戏奠定了坚实的基础。

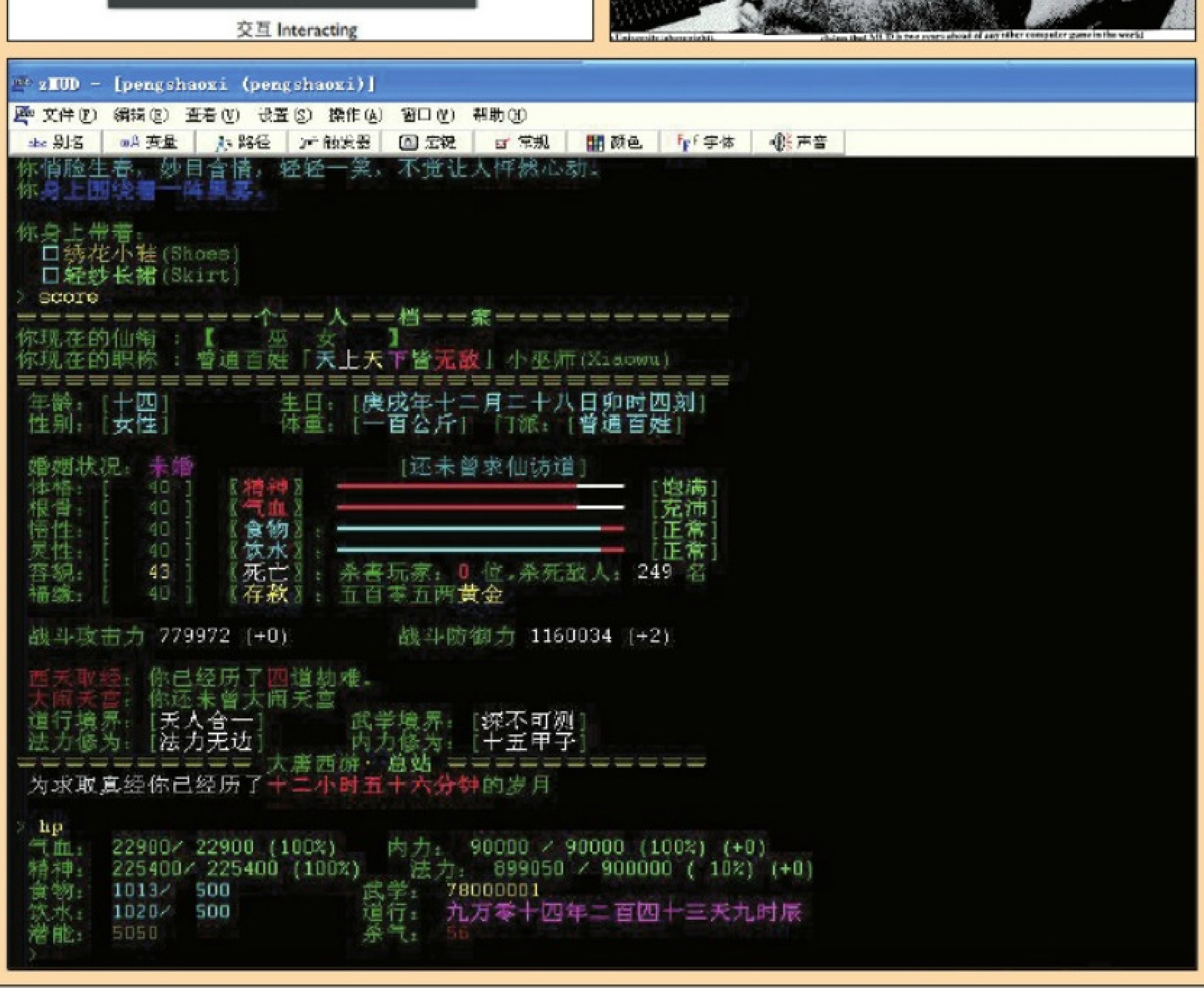
与后世的图形网络游戏相比，MUD最大的区别就在于只是文字冒险，没有画面带来的直观感受，这也是在图形网络游戏开始普及之后，MUD迅速湮没在历史的尘埃中的主要原因。游戏首先是一种娱乐，MUD虽然能够提供比书本阅读更愉快的互动体验，但是当人们能够身临其境地在游戏世界中徜徉时，这种仅仅依靠文字想象带来的乐趣便相形逊色了。诚然，文字能够带来想象的空间，但是画面能够带来更直观的观感，大众玩家似乎并不需要太多想象的空间。

下期预告：作为网络游戏的奠基者，MUD1的诞生与商业并无关系，更多的是兴趣使然。在下一期，我们将为你带来史上首款商业化网游《凯斯迈之岛》的幕后前台。









（上左图）巴图模型的图示
（上中图）埃塞克斯大学期间的理查德·巴图，他的加入给MUD1带来无限生机
（上右图）MUD1设计草图
（下图）中文MUD代表作之一的《西游记》



神奇小子的封王之路

2012年11月17~18日，暴雪战网全球锦标赛世界总决赛在上海世博展览中心举行，这是暴雪的顶级线下现场活动首次在中国举办，《大众软件》记者也飞赴上海，对这次属于中国玩家的暴雪游戏嘉年华进行了深入报道，《星际争霸Ⅱ》全球总决赛自然是重中之重。

■晶合实验室 digmouse

自2004年以来，暴雪每年最重头的活动莫过于在加利福尼亚州阿纳海姆举办的暴雪嘉年华（BlizzCon），以及在韩国、法国都曾举办的全球邀请赛（WWI），随着WWI的停办，BlizzCon成为了暴雪唯一的重头戏。而2012年初暴雪宣布该年度将不再举行暴雪嘉年华，转而举办跨越全年的《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》世界锦标赛（World Championship Series）。在2012年7月的中国锦标赛上，暴雪宣布WCS的亚洲总决赛和年终总决赛都将在中国上海举行，11月上海的深秋，世博展览中心迎来了暴雪史上第一次在中国举办的重量级活动。

来到上海的32名顶尖《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》选手都是从各个大洲、国家和地区艰苦的预选赛和分区决赛中杀出的，不仅有来自韩国的7名世界最强选手，也有Stephano、Nerchio等欧美一线好手和相对并不发达的南美等地区的选手，是一场真正意义上的国际赛事。

和国家/地区总决赛以及洲际总决赛的双败淘汰不同，战网世界总决赛（BWC）上《星际争霸Ⅱ》项目采用的是类似GSL与DreamHack的小组赛：淘汰赛赛制，32名选手分为8个小组，采用GSL的双败小组赛制，出线的16名选手通过BO5的单败淘汰决出最后的冠军，而《魔兽世界》则先是10支队伍进行循环赛，前4名的队伍通过双败决出冠军。

首日：Comm折戟，非韩发威

作为BWC最令人瞩目的项目，《星际争霸Ⅱ》的揭幕战在开幕式之后随即开始，登场的自然是东道主中国选手SpiderComm，而他的对手是来自美国的EGSuppy，值得一提的是，就读于加利福尼亚大学伯克利分校的Suppy其实是上海人，他的姐姐也来到现场为他加油。Comm在云之国度上拿下一分之后却未能乘胜追击，被Suppy在破晓黎明和欧哈纳上逆转击败，而B组另一场比赛西班牙顶尖虫族VortiX爆冷被美国冠军ViBE击败，掉入败者组的Comm在与欧洲区第三VortiX的对抗中毫无悬念地败下阵来，早早结束了自己的BWC之旅。

同样令人惊讶的是其他小组的风云变幻。来到上海的7名韩国神族和虫族选手可谓是星光璀璨，新科OSL冠军大雨神Rain、WCS韩国冠军Creator加上PartinG、大小HerO、RorO等人在内的韩国军团对这个冠军志在必得，但小组赛证明了如今的欧美“星际”选手早已不是吴下阿蒙。

D组欧洲新锐神族，前DotA选手FXOBabyKnight便用一场干脆利落的2：0将Rain斩于马下，这场比赛可以列

入BWC的头号冷门候选，对地图特性的精确利用和优秀的运营让连续犯错的大雨神栽了一个不小的跟头；死亡之组E组无人看好的美国虫族IdrA更是连续战胜KeSPA顶尖虫族RorO和非韩第一人法虫Stephano，全胜晋级，看掉了不少下巴；F组曾在WCG2011总决赛上被XiGua轻取的俄罗斯冠军TitaN连斩Curious和herO小组第一出线；仅有实力优势明显的PartinG和Creator分别以A组和H组第一出线，Rain、HerO、Curious都是涉险晋级，赛前曾被寄予厚望的KeSPA代表选手herO和RorO更是悉数出局。

中华台北冠军Sen从C组轻松晋级，而同组在中国极受欢迎的荷兰兽王Grubby前一天在酒店食物中毒，虽然在赛后与《大众软件》的访谈中他说并未影响自己的竞技状态，但末轮1：2负于南美冠军KiLLeR遗憾地未能出线。

次日：豆子帮战队传说的结束

进入第二天的16强淘汰阶段，留下来的5名韩国选手和11名非韩挑战者展开了最为血腥和残酷的较量。首场比赛中华台北虫王Sen登场迎战韩国虫族Curious，Comm已经出局，Sen理所当然地成为了主场观众加油的第一人选。3：0，不负众望的Sen将Code S守门人Curious横扫出局，全场观众为之疯狂！而其他非韩选手在番战中失去了小组赛的锋芒，韩国选手善于准备和针对的优势体现了出来，Scarlett、BabyKnight、IdrA和Illusion都被韩国对手轻松击败。

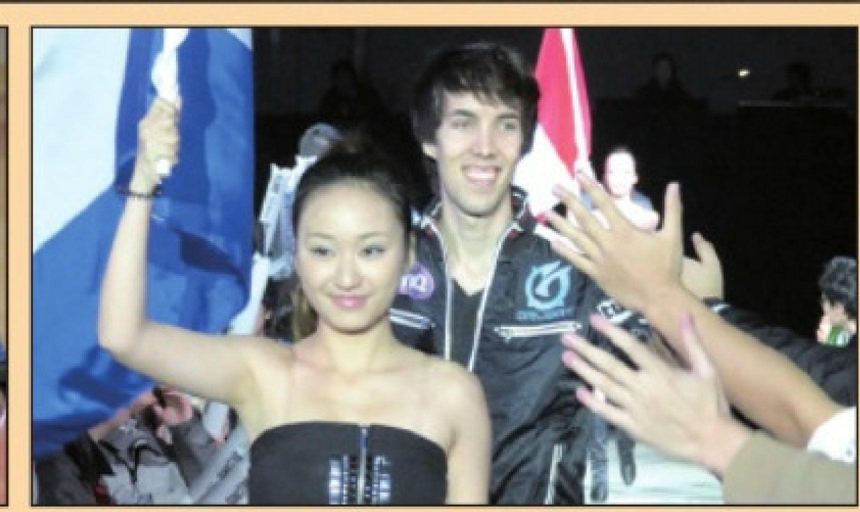
进入8强，唯一晋级到这个阶段的美国选手Suppy在自己的故乡打出了惊艳的表现，他两次让PartinG招牌式的3不朽者哨兵一波无功而返，尽管最终还是2：3落败，8强的成绩已经是来到上海的北美选手中最好的。台北虫王Sen在横扫Curious后遇到了小组赛惊险出线的HerO，Sen在1：2落后，第4局在云之国度上又前期吃了大亏的情况下打出了大逆转，淘汰了PvZ世界顶级的HerO杀入四强，也让韩国神族统治四强的愿望成为了泡影。

Sen在半决赛迎战在中国同样人气极高的PartinG，后者曾称自己的3不朽一波"带着灵魂"，因而不可阻挡，打完与HerO的生死大战体能消耗极大的Sen即便在第一盘中完美防住了PartinG的3不朽，却还是没能挡住后续进攻。PartinG在赛后采访中提到，正是第一盘Sen的精妙防守，让他下定了后面两局要继续3不朽的决心，这一次Sen没有再上演奇迹，连续两局被3不朽一波带走。另一边大雨神Rain有些意外地在PvP中败给了韩国区冠军Creator，与Sen争夺第三名，并在三四名决赛中3：0轻取连续作战疲惫不堪的Sen。

最后的决战在韩国区冠军Creator和亚洲区亚军PartinG之间展开，生涯多次交手的二人早已知根知底，一切只在博弈和实力的终极较量。这场激烈如刺客决斗的对抗来到第6局，在塔达林祭坛这张公认为的PvP的内战一切在于4BG单矿一波的地图上，PartinG选择了开矿的经济打法，而2：3落后的Creator孤注一掷选择单矿一波，但PartinG关键时刻的坚韧神经和精妙绝伦的闪现追猎操作最终为他赢得了这场



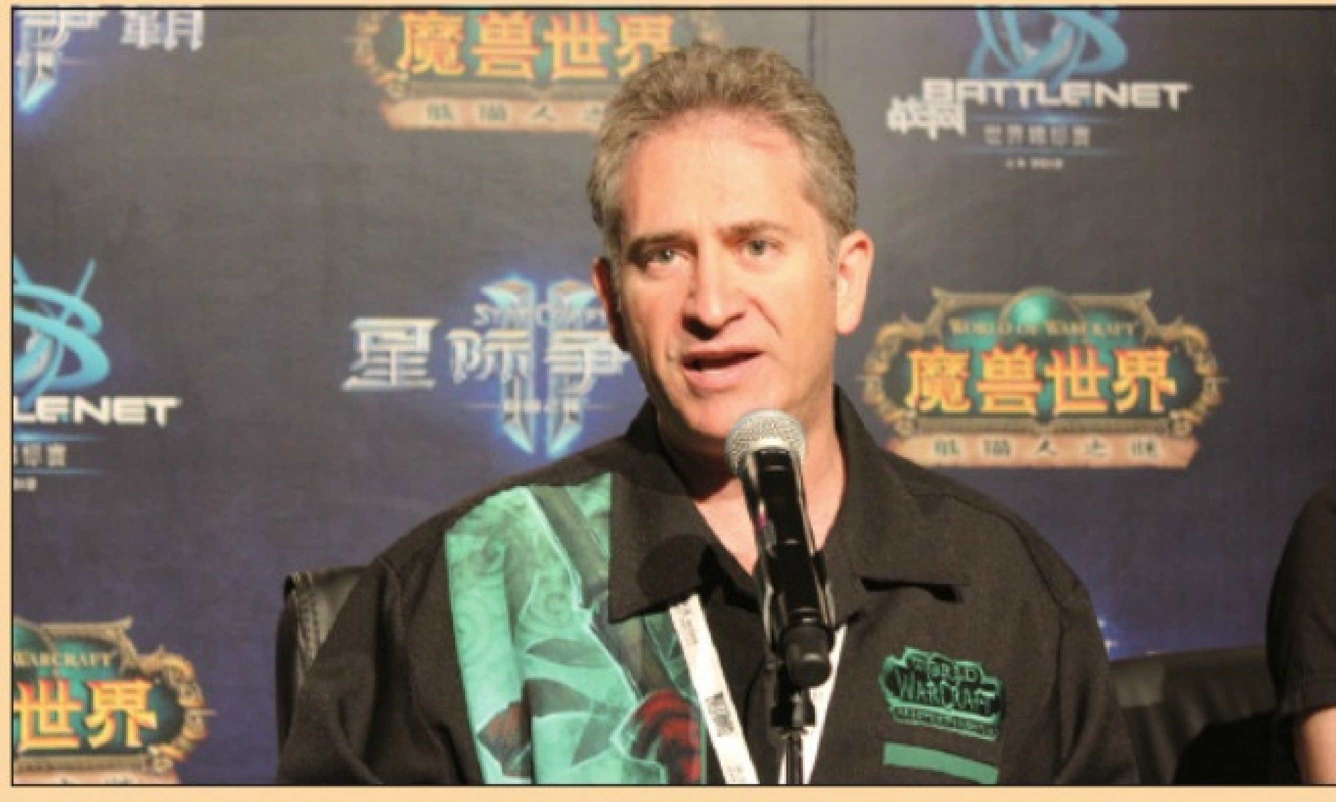






（上图）正在接受采访的Comm和Sen
（下左图）开幕式上致辞的暴雪总裁Mike Morhaime
（下中图）兽王Grubby在国内人气丝毫不减
（下右图）英文解说Tastosis组合和远处主舞台上的BBC+Alone









（上左图）《星际争霸Ⅱ》首席设计师Dustin Browder，《大众软件》对他的专访请看本期“在线争锋”栏目第82页
（上右图）对Mike Morhaime来说，他的这间公司在中国还有很多的工作要做
（下左图）现场的暴雪游戏艺术作品画展，其中有相当一部分是来自中国顶尖画师的作品
（下右图）Mike Morhaime与Dustin Browder在《大众软件》中旬刊上签名

关键战役，拿下了他职业生涯的第一个重大赛事冠军和高达10万美元的巨额奖金！

观察：全球“星际”的崛起？

没错，和整个2012年的大部分国际性《星际争霸Ⅱ》赛事一样，BWC的冠军被韩国选手夺得，韩国“星际”选手继续着在这项运动上十多年来的绝对统治力。但必须看到的是，这种统治力，正在一点一点地被打破。

小组赛7名韩国选手2人出局；仅有2人以小组第一进入16强；Rain和HerO都曾被非韩选手击败，Sen更是一人淘汰Curious和HerO两名顶尖韩国选手，小组赛中BabyKnight、IdrA、TitaN掀翻韩国大牌，证明遭遇战中欧美选手并不害怕韩国人，多变的战术和临场发挥是可以克制更强大的基本功与准备能力的。

究其原因，2012年多如牛毛的国际赛事正是锻炼出这些顶尖欧美选手的最好舞台。MLG、IPL和DreamHack等赛事大多都在一个周末的时间内结束，高强度的连续作战考验的不仅仅是游戏内的实力，对时差的适应、体能的调节、心态的调整同样重要，主场作战的欧美选手显然拥有不小的优势。欧美选手一直以来以战术花样多变著称，在这种连续的遭遇战中，往往可以利用一两套针对地图和对手打法精心准备的战术给韩国人一个下马威，这种时候韩国选手在GSL中锤炼出的番战准备能力用处并不大。

第二点原因，则是2012年欧美地区日渐成熟的《星际争霸Ⅱ》电子竞技氛围和产业体系。这其中有《星际争霸Ⅱ》逐步高涨的人气带来的关注度与资金，也有《英雄联盟》和《Dota 2》等新兴电子竞技项目的竞争带来的刺激。在过去的2012年中相当多的欧美战队将越来越多的顶尖韩国选手招入麾下，极大地提高了这些选手以及战队的影响力，Team Liquid、Evil Geniuses等更多战队派出选手前往韩国参加GSL，以合作甚至独立参赛形式参加了GSTL战队联赛，就在本期截稿前，EG和TL这两支欧美豪门更是宣布联手参加拥有9年历史的世界最知名战队联赛ProLeague，开创了一个世界电子竞技的历史。在2012年的DreamHack瓦伦西亚站前，各大赛事组织者和战队还曾召开峰会，探讨《星际争霸Ⅱ》和电子竞技未来的产业化与正规化走向问题，标志着一个更联合统一的欧美电子竞技圈的形成，这一切都使得2012年的欧美《星际争霸Ⅱ》一步一步地摆脱韩国的阴影，形成属于自己的社区和玩家文化，不得不说，这是韩国“星际”所没有的现象，也是中国“星际”无法拥有的一种奢侈吧。

反思：“‘星际’之差，尤甚国足？”

上面这句话，是WCS亚洲杯中国“星际”惨败之后，国内某主流媒体的报道标题，当时在中国电竞圈引发了不小的争论。这二者的比较，我不想涉及过多，WCS亚洲杯的状况，《大众软件》当时的报道已经有足够的数据加以支撑。或许在2012年已经过去的现在，我们可以坐下来，仔细地思

考一下，中国“星际”在2011年的短暂辉煌之后，究竟怎么了？

BWC参赛的唯一一名中国选手Comm在赛后接受《大众软件》采访时这样承认：“中国‘星际2’我觉得是二流偏上。遇到欧美的一般选手是有得打，但不一定能赢了，而且这个差距已经不是一下子就能弥补的。”一年的时间说短不短，说长也不长，这其中中国“星际2”经历了发售之后的热度，SW6等一系列赛事痛击韩国选手的巅峰，WCG2011夺得亚军的辉煌，却在2012年完全地沉寂了下来。

整个2012年，国内有影响力的“星际2”职业赛事只剩下了G联赛与NSL，其他赛事组织的“星际2”项目或是不稳定，或是因不专业等种种原因让人失望，赛事的匮乏，相比韩国和欧美多如牛毛足以支撑职业选手以赛代练的大小线上线下赛，可谓让人齿寒。更令人担忧的，是非职业草根赛事的近乎绝迹，2012年国内较成规模的草根赛事仅剩比赛日MCL一家，没有草根业余选手，职业圈就失去了赖以生存的泥土，放眼望去，活跃在2012年国内职业赛事上的，一多半仍然是从2010年《星际争霸Ⅱ》Beta起就在的选手和一大批“星际”老将，连17岁的Jim都不能算是新人了，WCS中国区涌现出的Ash、Top等新秀同样因为缺乏大赛的锻炼，在关键战役屡次畏首畏尾错失好局。

国内赛事不足，是否可以依靠外战积累经验？答案同样是否定的。整个2012年只有iG战队前往韩国参加了一个赛季的GSL Code A赛事，以及下半年网易游戏频道与IGN ProLeague交涉争取到的一个IPL5世界总决赛种子资格，让XiGua前往拉斯维加斯参赛，这就是中国选手在去年出国参赛的全部记录。外战经验的同样缺乏，直接体现在WCS亚洲区大部分中国选手的最大弱点——临场发挥上。Comm在BWC后的采访中承认，自己在主舞台上的比赛可能仅仅发挥出了六到七成的水平，事实上国内选手拥有大心脏的，恐怕也只有XiGua、MacSed、Toodming、Infi等几位“魔兽3”和“星际”时代的老将，强如中国区冠军Comm，心理素质仍然是他的一大软肋，这并不是依靠多大的训练量和天赋能够解决的，只有更多的线下大赛，更多的国际线下大赛才有助于职业选手在竞技水平、心理素质和自我调节能力上的全面提升，中国“星际”需要更多更稳定和专业的线下赛事。

最后，可能也是最危险和最难解决的一点，是危机感与合作意识的缺失。更准确的说，中国“星际”如今是一盘散沙在独自战斗，没有选手和战队愿意分享、合作和交流，在这样一个小圈子里，帮助别人，往往就是害自己，特别是国内个人赛风行而战队赛绝迹的情况下。而最能锻炼一支队伍的凝聚力和挖掘新人的恰恰正是战队联赛，强如当初的DongRaeGu、MMA，最初也都是在GSTL中作为战队王牌摧城拔寨，经过这样的积淀，最终在个人联赛中成长为一代王者，2013年的中国“星际”，需要好好地从WCS这个不可多得的国际赛事中吸取经验与教训，不论是战队、选手、组织方、直播方，乃至暴雪中国的运营团队，都有很多的东西需要学习和思考。P











（上左图）只有暴雪总部才有的特大号狮鹫和双足飞龙宝宝，买不到的哦！
（上中图）回到故乡的EGSuppy打出了个人职业生涯最好的表现
（上右图）台北虫王Sen证明了自己仍然是亚洲非韩第一人
（下左图）PartinG和改变他生涯轨迹的10万美元
（下右图）夺得《魔兽世界》竞技场冠军的美国战队Bring It



鬼泣

■名称：DmC: Devil May Cry ■类型：ACT ■制作：Ninja Theory ■发行：CAPCOM ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.1.25 ■撰文：晶合实验室 Oracle

或许"平行世界"4个字可以解释，为什么新DmC从美术风格到人设都与之前的"鬼泣"系列作品完全不同，可玩家们并不买账，他们纷纷表示Ninja Theory只是在以无节操著称的C社指使下，将自己原创作品的主角套上了但丁的大名而已。

"多变性"是新DmC力推的卖点，本次的主战场——边狱都市（Limbo City）是一个充满伪装和欺骗的恶魔城市，它的每一条街道、每一栋建筑都会在建造它们的恶魔的影响下发生变化，环境变量将对猎魔人产生极大的威胁。从场景风格上来看，这部由英国制作组外包的新作已经完全放弃了日本同行延续了前3作的哥特风格。边狱都市是一个遭受魔鬼入侵的现代城市，一切日常的街景在邪恶力量的影响下都变得充满了惊悚、狂躁和迷乱的味道，并且还有许多讽刺，比如饭店的招牌变成了"混吃等死"、俱乐部的霓虹灯上写的是"掏光你的最后一个子儿"——用制作人的话说，就好像是一个磕过药之后不好好在家待着的人眼中的世界。

为了不让作品的沽名钓誉感过于明显，CAPCOM表示，游戏中会出现系列世界观中的标志性设定，以及"老哥"维吉尔（Vergil）的回归！

与我们所熟悉的DmC故事不同，边狱都市世界观中的但丁根本不是猎魔商店的老板，他甚至不知道自己体内流淌着魔界剑士斯巴达的血，对自己的孪生哥哥维吉尔的存在更是一无所知。直到与神秘组织"教团"（The Order，区别于三代的魔剑教团，是本作中的反叛势力）接触之后，他才正式成为一名恶魔猎人，在残酷的战斗中，关于自己身世越来越多的秘密也被一一揭开，体内的恶魔力量也被慢慢激发。身为教团的领袖，维吉尔并不打算公开自己的身份，也不想与失散多年的弟弟相认，而是想利用但丁半人半魔的特殊DNA（根据TGS上的剧透，本作的但丁其实是恶魔与天使的混血儿）将他改造成"基因炸弹"，大规模扑杀涌入人间的恶魔。随着矛盾的激化，相信两兄弟又会为了争夺斯巴达之子的荣誉再次上演骨肉相残的悲剧。

> 但丁根本不是猎魔商店的老板，他甚至不知道自己体内流淌着魔界剑士斯巴达的血。

Ninja Theory给新DmC制定的目标不仅是延续"耍酷战斗"的风格，还要专注于流畅的操作与视觉效果，尽可能减少"冷场"时间的出现。本作中的但丁也具备四代主角尼禄"恶魔之手"的技能。在TGS试玩版里的一段发生在教堂中的演示战斗中，但丁不仅要与各种怪物缠斗，正处于垮塌状态的建筑物也会用垂直落下的吊灯、飞溅





■ 游戏的载入界面会播放但丁的战斗画面，黑白剪影的风格非常独特，可惜玩家不能亲手操作



■ 从这个悬殊的比例来看，本作里的Boss体型不会小



■ 暂停界面比之前复杂不少，显示了当前钥匙和隐藏地点状态



■ Boss战有不同的阶段，需要配合场景的机关和道具



Limbo City在恶魔之力的影响下随时会发生违反物理性的变化



新旧拳套来个对比的话，你更喜欢哪一个？



看样子，升龙拳应该是保留下来了，但无限滞空因为鞭子的存在而被大幅度简化

恶魔变身后的强制浮空效果，表明制作组也在鼓励玩家多进行空中连续技

的碎块来“攻击”主角。这种情况下的但丁并非只有被动躲避这一条路可走，你可以用攻击去反弹这些来自“环境敌人”的飞行道具攻击，用鞭子抓住正在垮塌的建筑物的残骸，让但丁像玩跑酷那样在险恶环境下高速移动。

三代引入的职业系统和四代胡渣版但丁叔叔的实时职业切换，让游戏的打斗风格更多变。本作依然具备这一特色，新的职业系统对应但丁的3个身份——凡人、恶魔和天使。战斗中通过两个扳机键（RT、LT）就能在3种身份中自由切换。更换职业后不仅主角的容姿和动作模组会出现变化，手中有来头的专用武器也会出现变异，比如常人状态下的“叛逆之剑”（Rebellion）在恶魔形态下会变成巨斧“仲裁者”（Arbiter），在天使形态下则会切换成大镰刀“死亡判官”（Osiris）。

“空战”是本作强调的战斗重点，会给喜爱抗拒地形引力作用的玩家以全新的惊喜。

“空战”是本作强调的战斗重点，将敌人挑空后的追加攻击是系列的标志性特色之一——从初代的手枪浮空乱射到后来的空中无限连，现在新DmC还会给喜爱抗拒地形引力作用的玩家以全新的惊喜。不仅有鞭子的强力滞空效果，这一作的恶魔变身一旦发动，即对场景里的所有敌人产生浮空效果，但丁更会拥有如三代“水银”职业的缓速效果，能让但丁像《超级忍》（Shinobi）的主角秀真那样，对浮空的敌人进行瞬间剿灭，从而以脚不触地的方式高效率地干掉大批敌人。

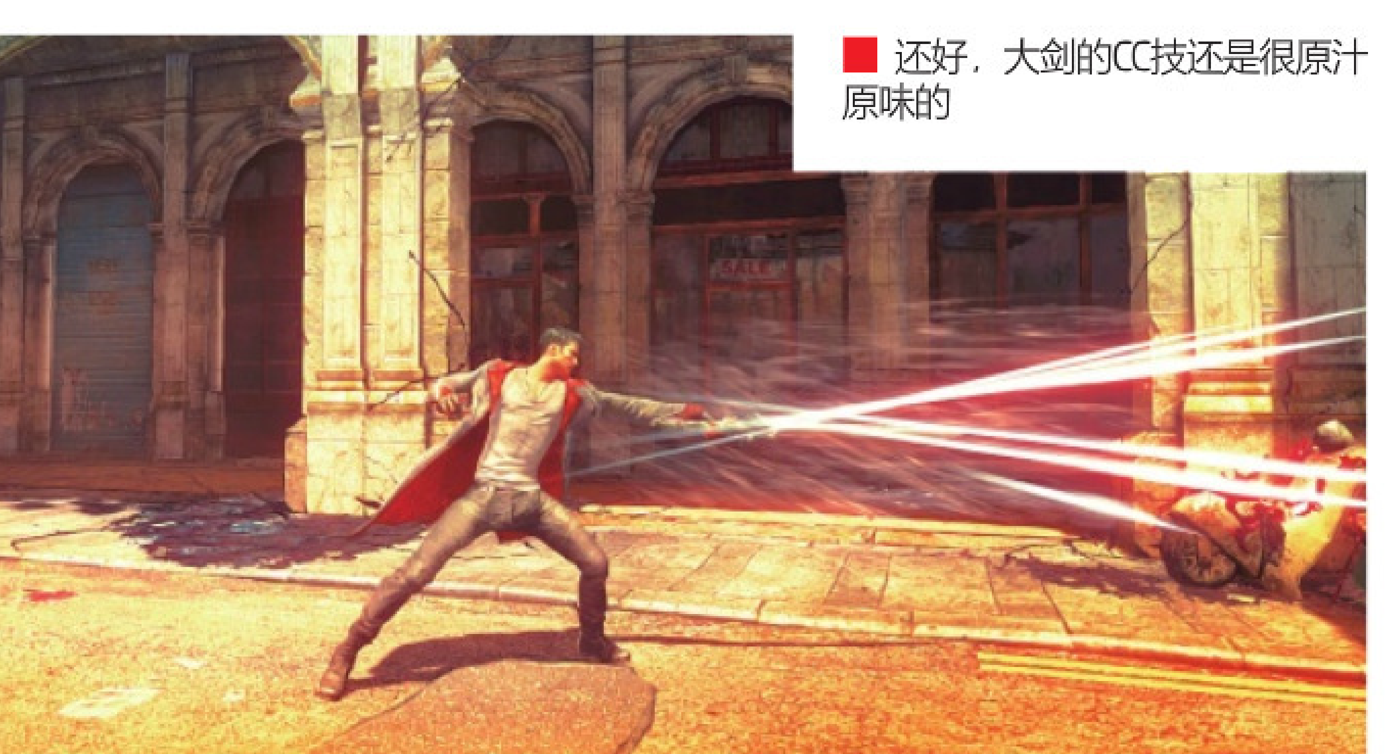
2012年11月20日，新DmC在主机平台发布了试玩版，提供了大约30分钟的游戏流程和一个Boss战。看上去是短了点，但相比前几作每次都白手起家的光板主角，这次但丁一出场就有相当完善的能力，以往要耗费红魂才能习得的突刺、二段跳、空中Dash在此次Demo里都成为了默认能力（不排除玩家在正式版需要重新学习的可能），我们得以全面体验到但丁在天使、恶魔形态下的核心战斗系统。Demo里面的敌人普遍偏弱，关卡平淡如水，好在Demo里也包含了SoS难度（仅次于DMD）供高手玩家反复挑战。从这个角度来看，无论新DmC怎样让你认为面目全非，饱受争议，但它毕竟还是像历代作品那样，为喜欢钻研技巧的进阶玩家留下了广阔的空间，而这一点，一直是“鬼泣”最大的魅力。沿袭C社的一贯传统，这次的



■ 斧头无论是上劈还是下劈，判定都很缓慢



■ 但丁这个空中Dash的动作，业余味尽显呀



■ 还好，大剑的CC技还是很原汁原味的



■ SoS难度下出现的火焰怪，反弹斧头之外的所有攻击，硬来的只会让自己陷入巨大的硬直



■ 当然，其实Boss也文明不到哪里去……



■ 但丁这次明显是一个小痞子形象，仅在Demo的对白里，FxxK就出现了多次，以往的但丁最多也就抱怨一句“Damn”吧？

Demo也是主机先行，PC后至。因此下面的体验感受，都是以Xbox 360手柄按键为基准进行描述的。

首先值得说的是系列老玩家最关注的手感问题，除了看得见的人设外，此前官方公布的视频里，手感的变化是争议最大的了。从当时的视频可以看出，以往但丁灵动迅捷的动作变得沉重迟缓，如今的Demo确认了这一事实。新DmC与历代作品的差别，基本上就是美式ACT与日式ACT的区别。这不仅表现在大开大阖的打击特效上，也表现为对重量感、惯性及其它物理定律的表现，导致即便是同一种招式，都会呈现出截然不同的风格与手感。

造成这种局面的一大原因是欧美工作室对ACT的理解还停留在物理层面上，以为物理真实等于好手感。DmC之所以让人觉得动作场面不够清爽，原因就在于本作的物理表现很“到位”。特别是对惯性的表现，大都参照了现实世界。但丁的空中Dash不再是瞬间加速再到瞬间静止，而是有一定的加速和减速过程，下落时还会进行一个标准的抛物线运动。制作组还在游戏里力求表现出不同武器的重量感，于是我们在切换到斧头和镰刀时，会明显感到但丁在使出吃奶的劲挥舞这些武器，从出招到发生判定再到收招，动作迟缓，破绽百出。

新DmC与历代作品的差别，基本上就是美日ACT的区别，这不仅表现在打击特效上……

前几作并没有这般真实的表现。但我们知道，所谓的“真实”，从来只是一款游戏的特点，而不一定是优点。四代Nero的鬼手抓取、三代但丁在骗术师职业下的一切位移技能，从静到动，运动形态的变化都是在瞬间完成的。“拳套”系列经典的高硬直武器，其硬直也主要表现在收招阶段，出招依然非常迅速。从《鬼泣3》开始，快速出招，配合JC取消收招硬直（跳取消，在空中以怪为支点再次跳跃，取消当前硬直并恢复所有行动力），促成了无数节奏非常快、视觉效果十分华丽的连续技，进而成为系列的最大特色。它们之所以让人印象深刻，也正是出于高手玩家对物理定律的颠覆。回到新DmC这边，尽管Demo也将JC设为默认能力，但不能跳出重力的桎梏，所以同样的设定不能达到以往的流畅度，更多的作用是与鞭子配合，延长滞空时间。

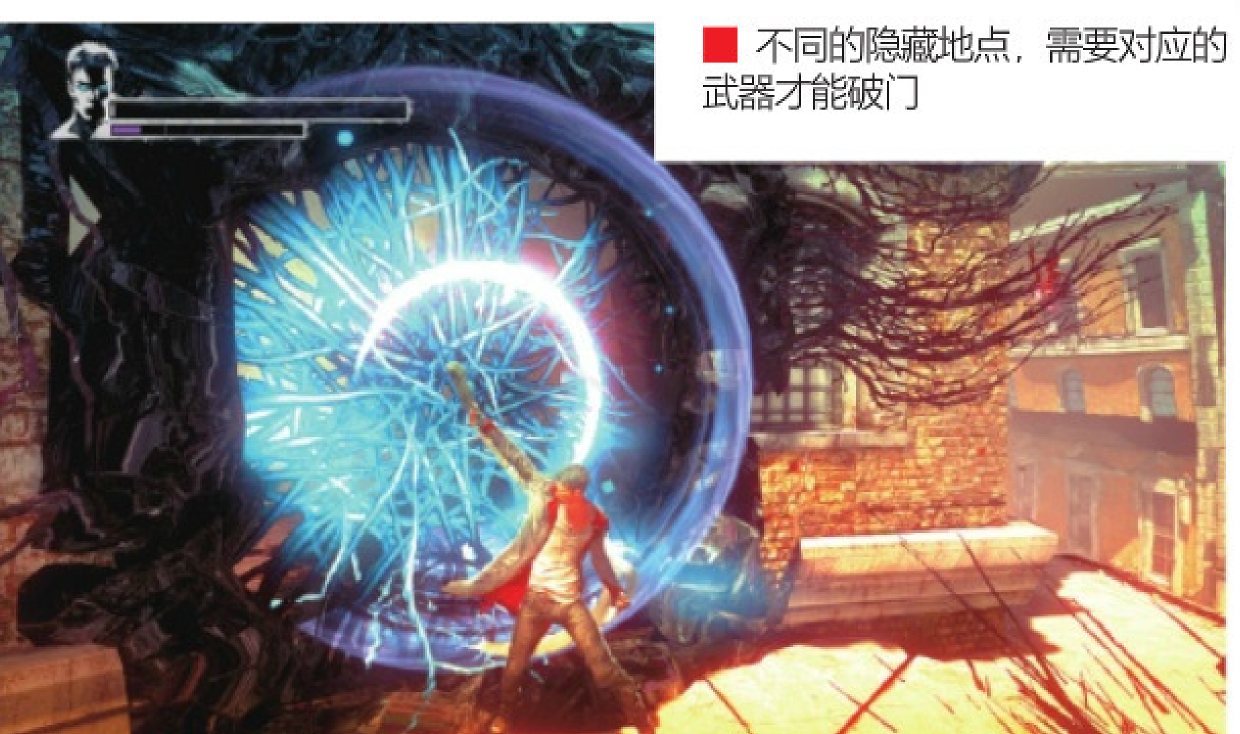
当然，单纯以流畅度来评价新DmC



■ 将敌人打到空中用枪连击——这个在系列初代开创的打法，在本作里由于鞭子的存在，表演性质已经大于实际意义


■ 同样是SoS难度下的敌人，会释放火焰范围伤害，玩家必须跳起躲避


■ Demo隐藏关的入口，游戏里还有不少隐藏元素，值得赞一个


■ 不同的隐藏地点，需要对应的武器才能破门



■ 镰刀的浮空技拥有连续的伤害判定，适合用来反弹敌人的攻击

■ 电锯是Demo里最难缠的敌人之一，硬直小，攻击欲望强烈

的动作设计并不公平。以往系列里的流畅，是建立在上百小时的练习上的。高频率JC穿插其中的滞空连续技让人可望而不可及，普通玩家如果没有有针对性地查阅技巧心得，几乎不可能知道JC的正确使用方式，更不知道为何高手就可以在空中腾转挪移，而自己跳起来挥砍两下就掉在地上。三代和四代在后期逐渐变成一个特定圈子里的神作，高玩放出视频，小白大呼过瘾，二者的差距却越来越大。对无暇研究细节的玩家来说，他们在《忍者龙剑传Ⅱ》或《猎天使魔女》里想打得比较好看，比在“鬼泣”里容易太多。

在这方面，欧美制作组要直白得多，他们不愿意将那些精妙的系统隐藏起来仅供高手发掘，而是放在大家都触手可及的地方。从Demo来看，新DmC算是在相反的方向上迈了一步，JC判定宽松，且有无所不能的鞭子，可以无责任地将对手拉到身边，或把自己拉向对方，这样一来，无限滞空的门槛大幅度降低。在Demo有限的出招列表上，光是强浮空判定的招式就有3种以上。我们有理由相信，游戏的正式版会提供更多类似的技能让玩家在空中虐杀敌人。至于简化过的滞空方式究竟会引爆玩家研究连续技的热情，还是会像《猎天使魔女》那样，被太宽松的动作判定毁掉系统深度，我们不得而知，但可以肯定，系列经典的“Air Combo”一定也会是DmC的重头戏。

我们有理由相信，游戏的正式版会提供更多类似的技能让玩家在空中虐杀敌人。

在战斗机制上，新DmC做出了一个非常大的改动——取消锁定机制。这一改动直接动摇了系列动作系统的根基。以往“锁定+方向+攻击”的按键逻辑被彻底打破。比如原本需要组合键的挑空操作被专用的“挑空键”所取代；日式ACT常见的“锁定+方向+跳”的闪避在新DmC里被专用的“闪避键”代替；之前大剑的突刺是“锁定+方向前+攻击”，现在变成“前前+攻击”。在使用手柄摇杆控制方向的前提下，这并不是个舒适的操控体验，因为摇杆要做一次回中操作，比之前的操作繁琐了不少。

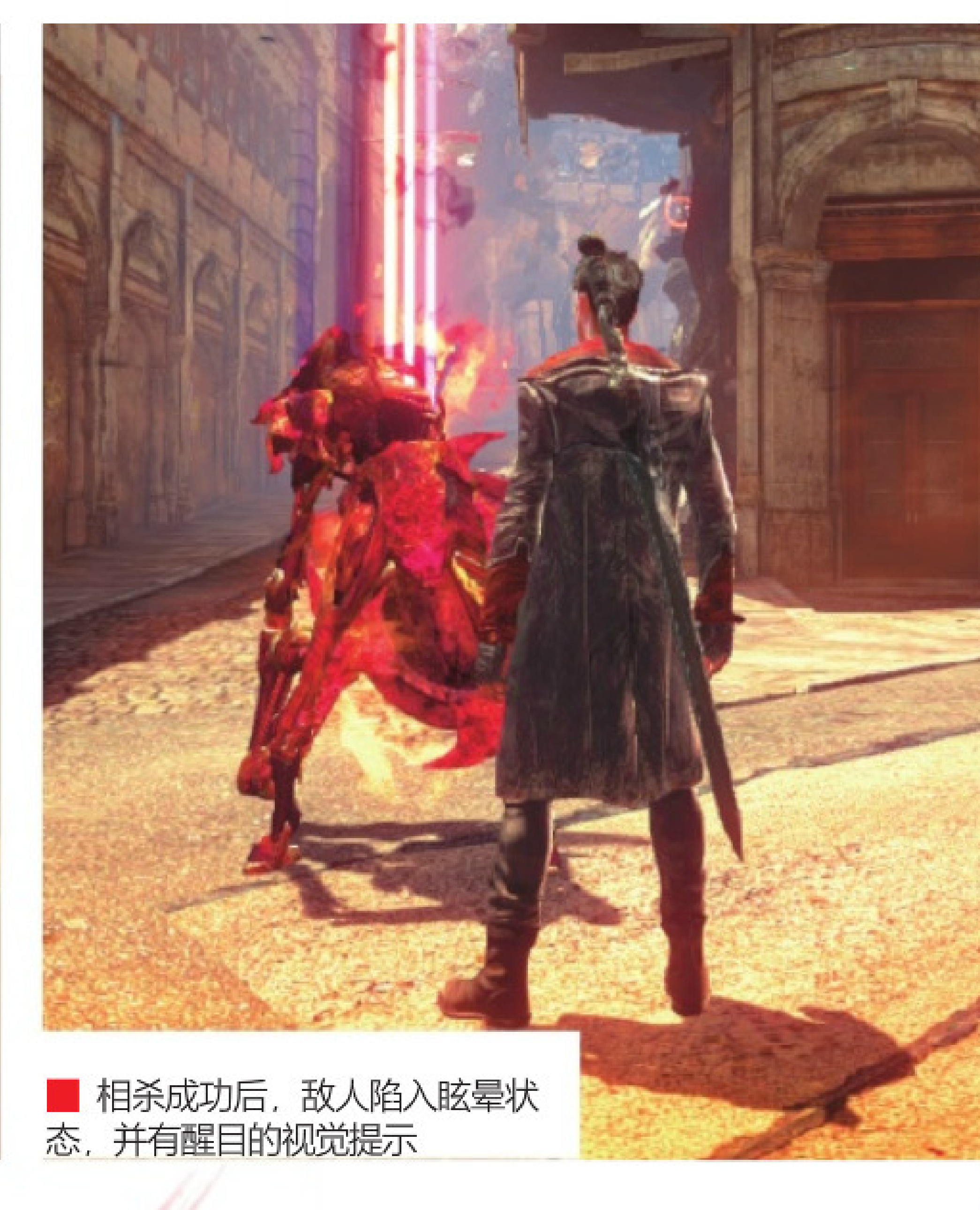
锁定的取消，也意味着精确打击成为了浮云。玩家要攻击的目标只能由系统自动判断，而此前“在战斗中快速切换目标”一直是“鬼泣”高手们所津津乐道的。同样原因，枪械的战斗也发生了很大变化，完全不能做到“锁哪打


SoS难度下出现的电锯男，嗯……反正已经这样了，出现什么都不会感到违和了



在官方最近公布的截图里，画面左下方赫然出现了几个武器切换图标，而Demo并没有这个设定


Demo的Boss战有些类似于4代巨像Boss战——总之比火牛好很多就是啦


相杀成功后，敌人陷入眩晕状态，并有醒目的视觉提示

哪”。不仅如此，由于鞭子与枪械共用×键，尽管DmC里的枪械也能蓄力，然而优先度更高的鞭子导致玩家几乎没有机会使用蓄力枪（一旦使用鞭子，枪械会终止蓄力）。从Demo来看，枪械在游戏里的地位一落千丈，完全被鞭子的光芒掩盖。我们只能看正式版里，但丁是否会学到什么强力的枪械技能了……

锁定的缺失，换来的是天使与恶魔的两种形态。天使形态（按下LT）擅长移动和控场——起码在Demo里是如此——瞬移和空中Dash，借助鞭子进行位移，都需要在天使形态完成，同时镰刀有最大的攻击范围。而恶魔形态（按下RT）明显偏重于伤害输出，速度迟缓，人类形态则偏重于速度。要想完成一套复杂的连续技，玩家需要频繁切换不同的形态。比如用人类形态将敌人挑空，天使形态的鞭子接近敌人，再用人类形态快速追打，在最后的吹飞一击后，切换成恶魔形态将其拉回。在这一过程中，一旦你按错了RT或LT，出来的招式就完全是另一个样子了。在面对多名敌人时，如何手疾眼快地切换正确形态，是对玩家应变能力的一大考验。

但系列老玩家也会有感到庆幸的地方。新DmC固然颠覆了不少系列传统，但也延续了不少系列精髓。除了JC外，另一经典设定就是“瞬时操作”，新DmC里也提供了和往常一样的高风险和高回报——但丁在敌人攻击的瞬间发动攻击，会令对方陷入相杀的巨大硬直中（类似于一闪），这种操作同样适用于Boss战。相信广大的ACT高手会很乐于钻研这一微妙瞬间的。

视频里的但丁动作非常鬼畜，连大神都没办法打得好看一些，这新DmC实在是有点堪忧呀。

最后不得不提的是，在Demo发布后不久，著名“鬼泣”玩家Brea（就是被很多同好尊称为女神的那个！）很快就上传了一个探讨JC与连续技可行性的视频。但很遗憾，视频里的但丁动作非常鬼畜，缺乏美感，完全没有当年四代Demo公布后，Brea的“刀刀三红”流程视频来得惊艳。连大神都没办法打得好看一些，这新DmC实在是有点堪忧呀。

在本文截稿前，欣闻DmC的PC版发售日确定，尽管这款新作开了不少历史倒车，但C社应对PC版的态度倒是一大进步。本作对系列到底有多少颠覆，从中又能看出多少日美ACT的理念差异，等游戏正式发售后我们会给出一个更加详细的评判。P

■ 米拉克，自称第一位龙裔，作为龙祭司，他背叛了巨龙主人，投靠了魔神赫马尤斯莫拉，死后躲在了魔神的湮灭位面。现在他又背叛了魔神，企图重返人间

上古卷轴V 龙裔

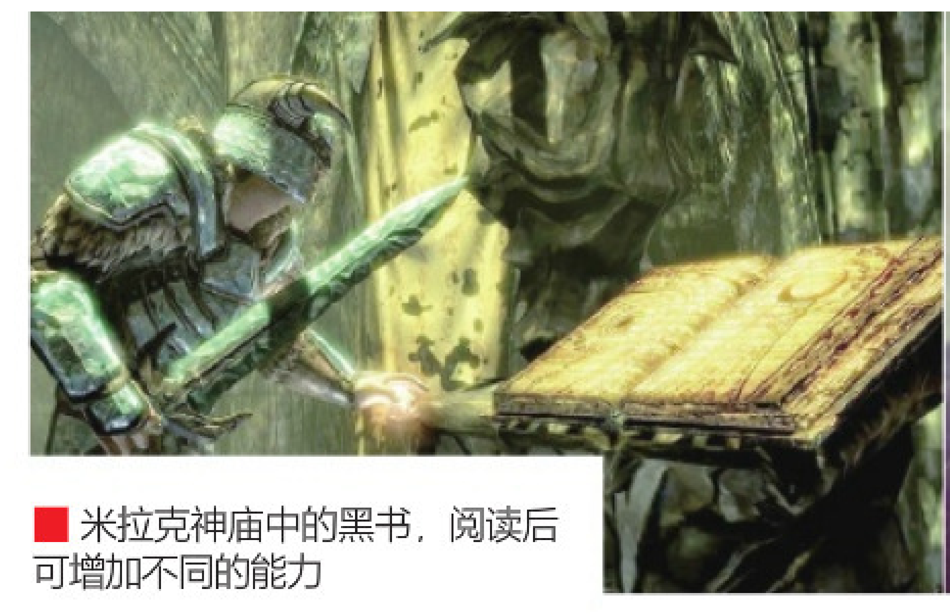
■名称：The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn ■类型：RPG ■制作：Bethesda Game Studios
■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：天津半神巫妖



■ 由无穷无尽书籍组成的魔神莫拉的湮灭位面



■ 米拉克神庙，这是DLC中首要调查的地点



■ 米拉克神庙中的黑书，阅读后可增加不同的能力

Bethesda终于开始履行当年的承诺了。他们曾说，《上古卷轴Ⅴ》的DLC将会又精又大，或许就是描述《龙裔》的。本期截稿时它已经发行了Xbox 360版，预计1月初登陆PC，《龙裔》很有可能会是有史以来Bethesda做的最好的DLC。

与前两款DLC仍将舞台放在天际大陆不同，《龙裔》和它的前辈——《上古卷轴Ⅳ》资料片《战栗孤岛》以及《辐射3》的那些大型DLC一样，重新制作了一块岛屿供玩家探索。这对一款沙盘类游戏来说是再好不过的设计了：新的地域就意味着新的建筑风格、秘密地点和各种新势力。

《龙裔》的舞台安排在了《上古卷轴Ⅲ》资料片《血月》的发生地——索瑟姆岛（Solstheim）。这种思路不太常见。虽然《血月》距今有近10年的时间了，但重做仅仅两代前的游戏场景还是需要很大勇气的。从地理位置上看，索瑟姆位于天际省同晨风省中间的位置，纬度比天际还要靠北，是一座孤悬海外的大型岛屿。因此，玩家在索瑟姆岛上游历时，可以清晰看到远方晨风省中央已经喷发的巨大火山——红山。也正是因为红山的喷发，原本居住在晨风的黑暗精灵们大多逃离了那里，有的去了天际（这一点可在天际的风盔城一窥究竟），还有很多逃到了海外孤岛上。由此一来，岛上融合了许多势力——远古诺德人、黑暗精灵难民、神秘土著人以及某些上古邪教，等等。

> 从地理位置上看，索瑟姆位于天际省同晨风省中间的位置，是一座孤悬海外的大型岛屿。

《龙裔》改变了原版游戏中势力单一并基本互不干涉的缺点，主线同支线任务也不再过于分散，新加入的东西数量惊人，包括近20种新魔法（含龙吼）和怪物、10多个新势力、新的湮灭位面、30种新装备（包括可舞出剑气的长剑），你还可以亲自附魔法杖，在水面行走等。制作组靠一条精彩的主线和若干支线将新内容融合起来，提供了30小时以上的游戏时间。

玩家在原版游戏中的任何一个地点睡觉之后会被刺客攻击，DLC由此开始。经过调查发现，袭击者来自一个位于索瑟姆岛的邪教组织——崇拜上古龙祭司米拉克（Miraak）的邪教。

玩家来到索瑟姆岛，发现了崇拜米拉克的信徒建造的神庙，了解到了米拉克虽然人不在索瑟姆，但通过一种奇怪的


远处正在喷发的就是晨风省的红山，每次喷发都会吐出大量火山灰，天地为之变色


魔法是这个DLC的半个主题，在可预见的将来，你会碰到很多精彩的魔法大战


《龙裔》里新增了很多怪物，贴图都十分精美不是么？


很熟悉吧，现在不只有主角可以吸取龙魂了


斯卡尔人的营地，这些壳居房三代玩家应该很熟悉了吧。玩家可自由探索索瑟姆——这个面积相当于原版游戏中Reach地区，接近天际大陆近五分之一大小的孤岛。新增的怪物会提供更多的锻造原材料。你可以亲自给法杖附魔，也将有机会锻造出风格更多变的盔甲和武器

魔法逐渐控制了这里的人民。在神庙中找到一本黑书（Black Book）之后，龙裔被不经意地传送到了知识与命运魔神赫马尤斯·莫拉（Hermaeus Mora）的湮灭位面——阿波克瑞弗（Apocrypha，意为伪经）。在这里，玩家将会面对米拉克本人。原来他活着的时候是一名同你一样的龙裔，甚至是第一位龙裔（也就是被白金龙神阿卡托什赠予龙的灵魂的凡身龙魂的英雄）。米拉克在几千年前虽然身为龙祭司，却背叛了自己的主人——巨龙们，投靠了赫马尤斯·莫拉，学会了“思维控制”的龙吼，从而奴役了巨龙和索瑟姆的人民。他死后来到了阿波克瑞弗位面，寻找回到阳世的机会。

玩家将要在这个连墙壁都由书籍组成的湮灭位面探索知识，寻求打败米拉克的方法。游戏安排了若干本黑书散落在湮灭位面和索瑟姆岛上，玩家通过阅读书籍可以获得不同的力量。这就是《龙裔》的主线任务，在《黎明守卫》里提供了“灵魂石冢”后，再次为玩家提供了一个极其奇幻、风格诡异的新湮灭位面。DLC还提供了近30个支线，难能可贵的是这不是送信、杀人等公式化的任务，而是紧密结合背景世界观的、充满各种新谜题、机关的精彩任务。这些支线任务包括为泰尔瓦尼家族（《晨风》中最受欢迎的黑暗精灵法师家族）大法师完成魔法研究工作、替东帝国公司安排贸易航线、寻找传说中的海盗宝藏、打败只有在玩家达到81级后才会出现的致命的乌木战士、替雪哥布林（Riekling）酋长解决纠纷等等既好玩又新奇的任务。

虽然当初宣传的骑龙和长矛并不出彩，但丰富的各种玩法仍旧让《龙裔》评价颇高。

骑龙虽是《龙裔》宣传的亮点，但实际体验也许满足不了玩家们对骑龙作战的幻想。玩家做不到自由控制巨龙，只是可以用“思维控制”的龙吼控制一头龙，然后骑上去命令它攻击某个特定敌人。也就是说，龙的飞行仍是一段脚本，不受玩家控制。另一个遗憾是长矛，三代的老玩家希望这件逆天的武器能回归，但直到《龙裔》才似乎见到了一丝踪影。可惜这踪影也是虚的，长矛确实存在于本DLC中，但并不是作为武器出现，而是作为可被弓箭射出的大型箭支存在的，伤害只有10，且下坠很快——它基本上就是个鸡肋。

丰富的各种玩法让《龙裔》评价颇高，媒体评分仅次于当年的《战栗孤岛》，这个DLC你绝对不会想要错过。

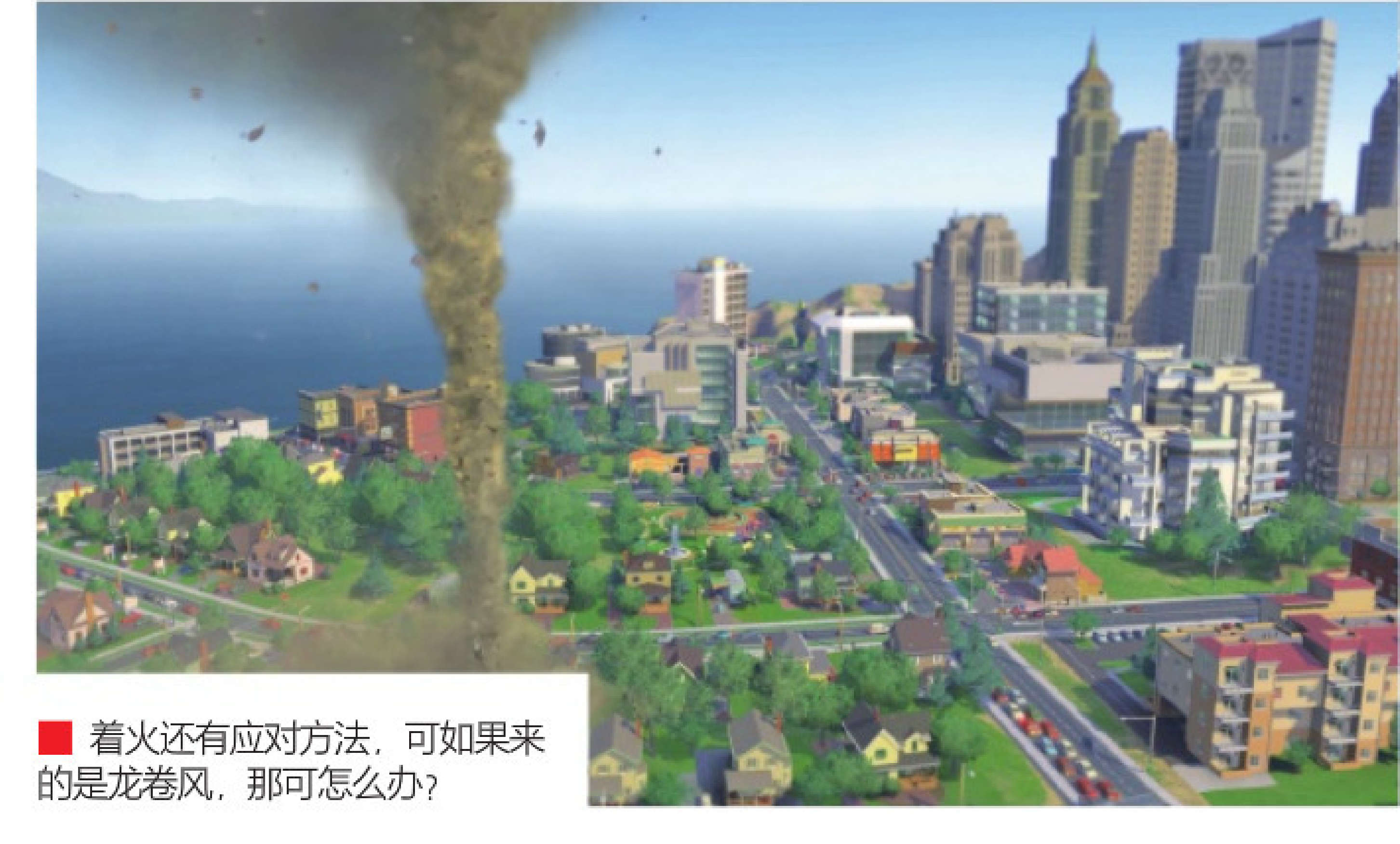
■ "模拟城市"回到了正轨，熟悉的系统和熟悉的画风，这公园的模样你一定记忆犹新！

模拟城市

■名称：SimCity ■类型：SIM ■制作：Maxis ■发行：Electronic Arts ■平台：PC ■发售日：2013.3.5 ■撰文：湖北SUNNY



■ 创造美丽祥和的居民区需要你付出许多微观的努力



■ 着火还有应对方法，可如果来的是龙卷风，那可怎么办？

"模拟城市"系列一直是模拟经营类游戏中的翘楚，绿色游戏的代表，拥有严谨的系统和高度的拟真度，它也因此成为国外一些大学教材中的案例。这个系列的影响力在《模拟城市3000》时达到顶峰，在剑走偏峰的《模拟城市——社会》后则开始衰退。如今我们很高兴地看到，这个系列以一种回归的方式重生，开发工作也由Maxis担任，画风和游戏系统显然也回到了原来的风格。相信这是值得让我们期待的一作。

之前前瞻中提到了很多本作宏观的设计，甚至大到地球的层面，但作为市长，玩家必须确保市民的一切生活需求都能得到满足，人民安居乐业，你的城市才会得到发展。道路，是所有城市建设类游戏的根本，所有建筑只有连接到了道路才能生效。如果你是初次接触此系列的新玩家，就先从第一条马路开始，逐渐建设你的城市吧。

"模拟城市"系列对城市的规划采取的是"区域"的概念，城市分为3块区域：供市民居住的居民区，进行消费、娱乐活动的商业区，以及工厂林立的工业区。当玩家规划好一片区域后，还要建立消防队、医院、公园等公共设施。

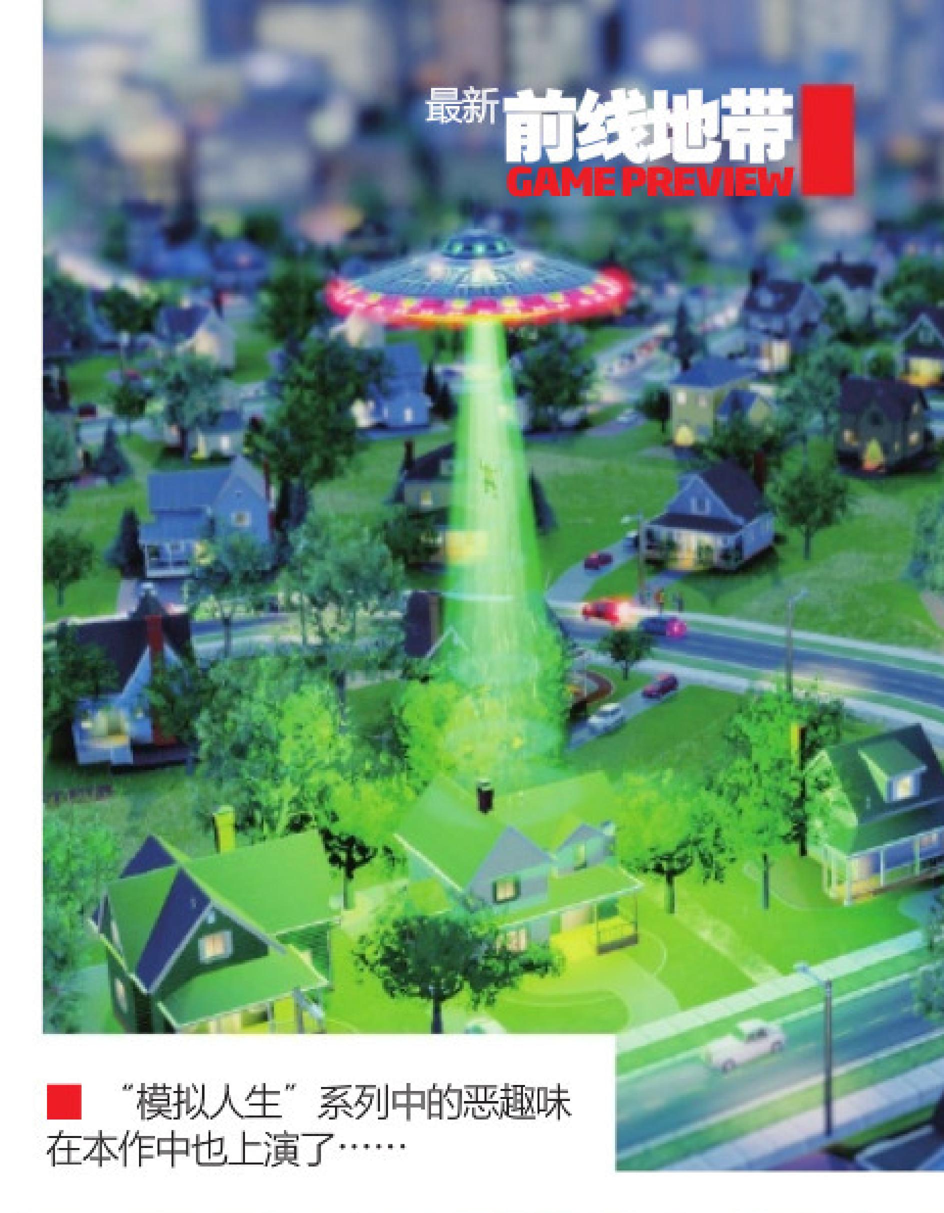
本作对这些功能建筑的设计要更微观一些，比如你需要选择消防车的前进线路，才让保证它们第一时间到达事故现场。指示箭头变绿意味着方向正确，离目的地越来越近；箭头变黄甚至变红意味着玩家已经偏离路线，救护时间有限，如果超过时限，失火的房屋就会化为灰烬，甚至会造成成片的区域起火。除了火灾外，城市中还存在各种各样的危险隐患，比如灾难性的龙卷风和洪水、可怕的核泄漏等等。在夜晚，邪恶的生化专家"Vu博士"还会命令他的属下抢劫银行、烧毁大桥，制造各种暴动——看来模拟人也要乱入了的样子。相应的，提升警察局的覆盖率有助于减少城市中的犯罪活动，在城市中的各个角落中，警方将与Vu博士展开一场场激烈的斗争……

到了本作中，市民也被微观化了，他们甚至会给你任务，完成后会得到相应奖励。

在原来的"模拟城市"作品中，市民都是"突然"出现在道路上的，存在的意义只是让你惊叹："看，城市里还有人啊！"到了本作中，市民也被微观化了，他们甚至会给你任务，完成后会得到相应奖励。他们会像"模拟人生"



■ 夜晚的商业区灯红酒绿，赌场里也人头攒动



■ “模拟人生”系列中的恶趣味在本作中也上演了……



■ 邪恶的生化博士Dr.Vu和他的走狗们

■ “MaxiaMan”是城市中铲奸除恶的正义力量





■ 拉近镜头很有“模拟人生”的感觉，真不愧是Maxis的心血之作

中的模拟人一样，头顶冒出来对话框，告诉你他们的喜怒哀乐，也会要求你为他们修建学校、公园、办公楼等城市设施。没有？没有他们就不高兴，不高兴就罢工，甚至移民去别的城市。

还记得那些错综复杂的地下水道网络吗？在本作中，供水系统的建立仍是每位市长的必修课题，且更为复杂化了。随着供水设施的年久失修，水塔和管道不但会停止运作，水源也会逐渐遭到污染，不及时处理的话，被市民饮用了会致病，病倒了他们就无法工作，带来一系列不敢想象的后果。

城市也有不同的发展方向，比如工业化城市、旅游化城市和教育化城市等。玩家在游戏中的收入主要来自于税收，税收的比例同样可随意调节，发展得较好的居民区会提供更多的税收。此外，一些特殊建筑也能为城市带来收入，比如新增的合法化赌场，以及军事基地和联邦监狱……不过这是什么道理呢？此外，在城市边境铺设与外界连通的道路，可以与周边城市建立贸易关系，也能达到盈利的目的。

最后要提到联机功能，Maxis为本作建立了一个宠大的“模拟城市世界”（SimCity World），在此，玩家可以与世界各地的玩家互动，创立及查看自己的朋友列表、城市信息、交易市场和挑战系统等。

Maxis建立了宠大的“模拟城市世界”，在此，玩家可以与世界各地的玩家互动。

这儿还有城市排名，显示整个世界里最顶尖最繁华的都市。城市信息则会实时更新你的城市的各项数据，你的朋友乃至全世界的玩家都可以看到。在交易市场中，你能够查看燃气、矿物等货品的价格，补足自己城市所需。比如你想建立一个强盛的工业城市，那么大量的矿物供应是必不可少的。挑战则类似于Xbox 360主机的成就系统，给予玩家不同的目标，其中相当一部分是需要联网以及与其他玩家合力完成的。

Maxis还将视情况给达到某些独一无二成就的玩家奖励，比如当全世界上首个人口数达到多少的城市诞生时，等等。玩家可以在这个虚拟世界中建立多个城市，与朋友共创城市联合体——也就是创造一个联合社区，在这个体制内的各城市可分享服务和资源，这样达到共同的挑战目标后每个城市均可从中获利，从而最大限度地实现了本作“在线”和“世界”的理念。

失落的星球3

■名称：Lost Planet 3 ■类型：ACT ■制作：Spark Unlimited ■发行：CAPCOM ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：江苏防弹手柄

■ 难道是《普罗米修斯》效应？异虫巢穴很容易会被当作是向“异形”系列的致敬。本作Demo中存在的明显问题是手感的轻漂，自动存盘后有明显的卡顿现象，好像老美的游戏在这上面很难做好，除此之外，Spark Unlimited的创新精神和诚意倒是值得赞许的，就说这“异形”感吧，美国开发组不是没有优势啊。期待这款系列逆转之作，能够重新唤回我们对冰雪世界的热血与激情



■ 前两代配色过于单调，本作将增加明亮的场景和改善光照特效

■ Demo中，Jim要穿越Akrid肆虐的地区去维修通讯中继塔



■ Rig的座舱视角，操控完全就是美式机甲游戏的风范

或许出色的原画带给我们太高的期望值，《失落的星球》最终成为本世代主机上一款缺点与优点一样明显的游戏，冰天雪地与巨虫作战的主题在当时的确带来了强烈的震撼感，可经过了审美疲劳且全方位疲软的二代后，C社倘若拿不出什么能够再度聚焦玩家注意力的大手笔来，这个系列恐怕就要被人彻底遗忘了。好在C社再次祭起了日系大作的撒手锏，将《失落的星球3》外包出去，而且找到的代工方还相当不靠谱——Spark Unlimited工作室是《转折点——自由陨落》这款雷作的开发商，不过稻船敬二的新作《剑勇传奇——忍者龙剑传Z》也交给了这家公司联合开发，也许它还是靠得住的吧？从近期的展示情况来看，本作《失落的星球3》也不像想象中那样毫无特色。在保留了原作的“机甲+徒步作战”两种游戏方式的同时，开发组对旧的游戏系统进行了颠覆性的改造。

《失落的星球3》讲述的是系列的前传故事。人类殖民者到达的E.D.N III星球处于冰河时期，这里气候恶劣，冰原中还活跃着大量凶残的异形生物（Akrid，AK）。玩家扮演的Jim是第一批登陆地表进行殖民地建设的NEVEC公司蓝领工人，他将负责勘探，解决殖民地的能源短缺问题。

驾驶各种战力VS机甲同铺天盖地的怪虫作战、与动辄几层楼高的AK王虫对掐，这是游戏初代的最大亮点。Spark Unlimited对机甲驾乘体验的处理方案相当有美式机甲游戏的味道：玩家置身于驾驶舱的主视角中，用手柄的两个摇杆和RB、RT、LB、LT四键来模拟机甲各部分的行动控制。习惯了前两作第三人称视角下流畅的冲刺与闪躲的玩家们，可能会对这种改变感到不理解，这里就不得不提到本作的“时代特色”了——此时军事用途的VS机甲还没有诞生，本作中提供给玩家的是工程型机器人（俗称Rig）。它们并不能进行华丽的变形，也无法加装各种威力强劲、火力凶横的武器，因此就算是可以切换到可以灵活瞄准和自由机动的第三人称视角也是白搭。

工程型机器人并不能进行华丽的变形，也无法加装各种威力强劲、火力凶横的武器。

然而，Rig臂部动作的灵活性、厚重的装甲以及强劲的力量，可以在主视角的演绎下给予玩家完全不同的驾驶感。TGS展出的Demo显示，游戏的操控有



■ Rig不具备远程火力优势，但可以发射绳镖牵制对手，就算是天上飞的快速目标也照样能对付，确实让玩家如虎添翼



■ VS机甲是“一次性”的，Rig则是从一而终的好伙伴，你可以在图中远处的操作台上对这个大家伙进行各种升级和改造



■ 游戏的徒步战斗会加入类似“死亡空间”的那种惊悚流程，包括一些没意思的QTE场面



■ 作为一部前传，就连大叔使用的单兵枪械都显得相当复古……

点像是拳击游戏：双摇杆分别用于控制两支“手臂”的移动，你可以让Rig做出挥舞、斩劈的动作，RT和LT键用于启动安装在双臂最前端的“武器”——大钻头和机械爪。它们原本是用来采矿的，如何用来对AK实施扑杀，就是对玩家操作技术提出的全新挑战。

以主视角方式置身于机舱中，我们也看到了许多细节，比如驾驶台上的夏威夷土著跳舞女郎玩偶、家人照片和丢掉的食品包装袋，身旁还有副驾驶的身影——不知在合作模式中会不会一人驾驶、一人打枪？机舱内的屏幕除了显示各种作战参数，闲暇时还会播放一些生活化的温情片段。比如从基地的停机坪进入雪原前，Jim还与位于地球的妻子进行了视频通话——不过与距离地球几十万光年的E.D.N III通讯居然没有延迟，难道“公司”研发出了虫洞通讯科技？画面中还出现了他的孩子们，让Jim这个胡渣大叔的存在感大为增加。

本作游戏流程的线性化倾向有所降低，最明显的体现就是机甲战和步战的转换不再由游戏脚本决定——你不会因为剧情需要，而在到达某个触发点后被强制踢出驾驶舱。由于Rig在技术上的不成熟，它不能在恶劣气候下行动，此时就需要玩家主动将自己弹射出去，然后进入暴风雪肆虐的地区人肉探索——尽管并不是每个地图上的区域都可以开着Rig冲进去，但先进哪一个玩家还是有选择权的。

制作组展示了很多徒步战斗的流程，这是初代的软肋，目前的改进确实有一定的针对性。灵活的闪避、可行进中开火的设计依然得到了保留，还加入了QTE内容。比如徒步战斗中，Jim多次被类似《异形》中“抱脸虫”的寄生生物困住，需要连打X键挣脱，只是出现的频率太高了，让人厌倦。

制作组展示了很多徒步战斗的流程，这是初代的软肋，目前的改进确实有一定的针对性。

最大的新意可能来自步战系统，那就是可以在战斗中召唤Rig机甲助阵！只要气候允许，玩家离开机舱后可以让Rig像一只忠实的宠物狗那样跟在自己屁股后面。当遇到数量众多的敌人时，可以将机甲顶到前面充当肉盾。与身形巨大的单个怪虫不期而遇，玩家也可以让自己火力牵制，再遥控Rig用其锋利的钻头和激光切割器从侧后方偷袭。这种改进，使本作中机甲的存在感大大加强。



终极抗争

■Max Anarchy■ACT■Platinum Games■Platinum Games■PS3/X360■2013.1.8■美版

本作是白金工作室原创的一款大乱斗型游戏，会有众多Wii平台游戏《疯狂世界》中的角色登场，还有人气角色《猎天使魔女》的主角“贝姐”参战，贝姐的众多经典招式都将收录到游戏中。总共参战角色达到17名之多。每名角色分别有属于各自的技能属性——火、冰、电、毒，而贝姐的属性则是独一无二的“召唤系”。多人在线一共包括5个模式，其中4个为对战模式，最多支持16名玩家同场竞技；另一个为以3人为单位的多人合作模式。每个模式都有独特的规则和战术打法，角色间的配合也尤为重要。

在战斗中，玩家可用自身的格斗能力去瓦解敌人的进攻，还可以通过种种道具来进行攻击，在场景中可以拾到机枪、火箭筒、电击枪、喷火器等武器，但这些武器是有使用次数限制的。此外，还有一些特定的道具可以增强玩家的能力，比如街边的汽车、灯杆、轮胎等，善加利用往往能取得一些令人意想不到的效果。游戏场景有可能被毒气包围，被导弹攻击，有飞机坠毁等，这些也是影响玩家成败的因素之一。P



多人乱战是本作的重头戏



游戏中的人物属性不同，能拾取道具作战



恶魔凝视

■Demon Gaze■RPG■Experience■Kadokawa Games■PSV■2013.1.24■日版

在本作中，玩家将扮演失去记忆的迷之青年“奥兹”，他拥有能捕获恶魔的魔眼，作为一名赏金猎人而生活。本作的世界名为米斯里德，这个世界上有各种各样的迷宫。玩家将以最初的酒馆“龙姬亭”为据点，出外探索迷宫，消灭恶魔，然后将得到的财宝拿回来用于支付房租，增加同伴数量或是购买装备强化同伴。主角的种族（人类）和职业（恶魔监视者）是固定的，不过外形和声音都可以进行更改。同伴的种族和职业都可以自由选择，玩家可以随喜好搭配冒险队伍。

收伏恶魔是本作的特色之一，半机械生命体的恶魔首先是作为敌人登场，战斗结束后就可以把恶魔之魂带回龙姬亭，今后就可以在战斗中召唤恶魔协助战斗。随着恶魔忠诚度的提升，恶魔的能力也会充分发挥出来，战斗力不断提升。但恶魔有一定几率会出现暴走的状况，会不分敌我进行攻击。在迷宫中和据点中都会根据情节的发展而发生随机事件，玩家的选择会有可能导致不同的结局。本作因为在传统迷宫RPG的系统上加入了类似Galgame的内容，还是值得关注的。P



游戏中的迷宫类型丰富



打倒恶魔便可收为已用



神明和命运的悖论

■神様と運命革命のパラドクス■RPG■Nippon Ichi■Nippon Ichi■PS3■2013.1.24■日版

本作是日本一公司为纪念自己成立20周年而推出的多款纪念新作中的首发作品，也是一款由之前曾开发人气游戏“魔界战记”系列的团队全新制作的一款角色扮演游戏。游戏开头动画由专门制作动画与真人版电影的白组公司负责，知名乐团“妖精帝国”负责歌曲和音乐的制作，即使是分镜图稿、角色设计与作画监督等也都是由日本知名的作者来担纲，制作阵容称得上十分豪华。

在本作的设定中，地球上的人口已达到70亿之多，再加上动物、植物、宇宙人等生物，已让掌管着世间万物的神明力不从心。为了解决此问题，神明决定挑选一名新的“神明”来帮忙自己实现人们的愿望，而中选者正是因为不小心抽奖抽到一等奖的主角莲也。为了让还不熟悉神明工作的莲也能快速上手，神明还特地派遣了7名天使来全力支援。玩家的冒险也由此开始，包括女主角莉莉爱儿在内的7名天使将与你一起为了完成各种愿望而不断成长。游戏本身的冒险体验带有强烈的轻小说风格，战斗仍然用的是三头身比例的人物，战斗形式为战棋。P



本作的故事背景带有强烈的轻小说风格



战斗采用战棋模式，画面有点对不起PS3



银魂的双六

■Gintama No Suguroku■ETC■NBGI■NBGI■PSP■2013.1.24■日版

本作是根据人气动漫《银魂》改编而成的桌面类游戏。游戏方式主要靠掷骰走格子来到达目的地，完成相关任务。比如在真选组活跃的将军篇中，玩家接到松平的搜查委托后，真选组为了帮助彷徨的将军而来到双六的世界。玩家要通过许多超高价的宰客格子，最终平安地来到将军所在之地，帮助他找回失去的记忆。本作还收录了恶搞味十足的自制短剧模式，角色的表情、背景、BGM等都可以随意组合运用，可以说，玩家可借此制作自己的“银魂”短剧。

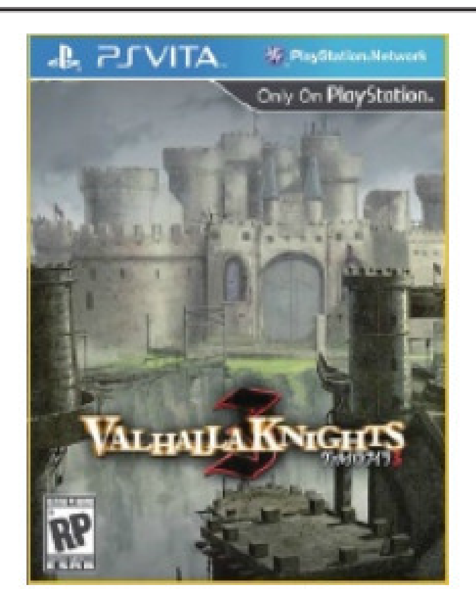
在行动过程中，如果和对手站在同一个战斗格子上就会发生骰子战斗，攻击方式为基本攻击力加上投骰点数，此外还可发动突击，如果成功的话可无视对方防御来攻击。回合中被攻击的一方通过投骰出的点数来进行防御，如果回避成功可在对方的攻击下保持无伤。在战斗中还可使用各种卡片，从移动系到妨碍系，卡片效果多种多样，还有负面效果的卡片，不小心拿到的话说不定就会遭殃。各回合行动开始前，只要付钱就可以获得并使用卡片，活用卡片可以使战斗变得更加有趣。



游戏方式主要靠走格子



战斗时可使用各种辅助卡片



瓦尔哈拉骑士3

■Valhalla Knights 3■ARPG■K2■MAQL■PSV■2013.1.31■日版

“瓦尔哈拉骑士”一直是立足于PS系掌机平台的ARPG。新作中有人类、妖精、穴居人、矮人、噩梦、野兽6个种族，性别、职业、性格都可由玩家设定。玩家可同时拥有3个职业，分为主职业和副职业。每个职业都能学习不同的技能，根据主副职业，角色属性也会发生变化。

本作中的战斗中可有7对7共14名角色乱斗，为系列之最。玩家需要实时操作主角并对队友下达指令。队伍构成与队伍人数均可以自由设定，既可组队团体作战也可以单兵作战。技能分为主动技能、被动技能等。主动技能要装备在指令格子上才可以使用，被动技能可以装备在被动格子上，最多4个。在战斗中，将特定的敌人定为目标，使之成为优先攻击对象，可以使用魔法对其进行集中攻击，这都是更富有战术性的手段。被敌人猛烈攻击时就要使用“招架”。在合适的时机防御住敌人的攻击，之后反击破坏敌人的阵势。游戏中共有两大类任务，一是来自国家方面的指令任务，即主线剧情。此外NPC会提供各种各样的依赖任务，完成这些任务可以强化角色或得到各种道具。



打倒敌人后用奖励技能点来学习各职业的技能



把学会的职业技能安装到插槽上才能发动使用



真·北斗无双

■真·北斗無雙■ACT■Koei Tecmo■Koei Tecmo■PS3/Wii U/X360■2013.1.31■日版

作为《北斗无双》的续作，本作在系统、画面等方面进行了大幅的强化。《北斗神拳》的主角分健四郎仍然是本作的主角，本作将会收录前作中描述北斗神拳继承者兄弟三人之间恩怨情仇的“拳王篇”，还加入了两个新的故事。其中之一是拉欧死去后，掌握了世界霸权的夏高与法尔哥登场的“天帝篇”；另一个是描写修罗之国中罗将们之间战斗的“修罗之国篇”。此外，假想故事“幻斗篇”也收录了前作中的故事。

在战斗中，打开道具盒子并在战斗后获得高评价就有可能获得经络图。之后只要装备上经络图就可以获得各种提升效果。同时经络图在纵方向可以形成连结效果，连结上的能力还能进一步强化。本作支持最多8人同时游戏，分为两组，目标是完成战斗中提示的各种任务。最终任务完成后，根据每组个人的贡献点数相加之和决定胜负。根据成绩将可以获得经络图，在多人模式中获得的经络图性能要比单人游戏时要好。“幻斗篇”支持两名玩家任选武将合作战斗。此外，本作还推出了特别版的PS3主机。



新增剧情和诸多相关参战角色让本作值得一试



“无双乱舞”仍是本作的主要游戏方式

本月头条

《自由之翼》畅玩版玩家将免费获得

暴雪娱乐在战网世界锦标赛上宣布了一条振奋人心的消息：中国大陆地区所有购买了《星际争霸Ⅱ——自由之翼》畅玩版的玩家（包括在未来一段时间内购买的玩家），将于《星际争霸Ⅱ——虫群之心》正式获准在中国大陆发行后，免费升级至这个《星际争霸Ⅱ》三部曲的下一篇章，并同样可以在未来《虫群之心》的运营期内无限时畅玩。目前，《自由之翼》畅玩版的售价仍为人民币90元，暴雪已经表示不会因此而调整畅玩版的售价。如果你还没有购买《自由之翼》畅玩版，可通过游戏中文官网（http://www.starcraft2.com.cn/）下载并购买，提前锁定免费的《虫群之心》。



暴雪正式公布的《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的Box Art

头条看点：暴雪已经宣布，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》将于2013年3月12日起全球上市，延续刀锋女王莎拉·凯瑞甘的传奇故事。中国大陆地区上市日期将于稍后公布。

■《魔兽世界》更新5.1补丁更新

暴雪确实像承诺的一样，加快了补丁的开发进度，5.1补丁在资料片开放后没有多久就上线了。这个补丁并没有增加新的团队副本，因为5.0的第三个团队本刚刚开放，除了少数世界顶尖公会外大多数玩家都还没有打通英雄模式，不过5.1补丁带来了不少其它方面的内容，包括新的日常任务集中地（新的日常任务用较短时间就可以完成，声望提升速度也比较快）、搏击者公会（虽然争议很多，但大多数人弄到入场券后还是打得不亦乐乎）、几个新的场景战役、装备升级功能、宠物战斗系统的改进以及不少新的宠物等。

■梦想Paragon和Method打通T14英雄模式

尽管美服公会Blood Legion在T14竞赛中一度保持领先，看起来很有希望为美服取得一个最终首领的首杀，但最终还是欧服公会、转型10人团的梦想Paragon率先击败了英雄模式的恐惧之煞，打通了所有T14副本。Method紧随其后取得了25人模式的首杀。

■《魔兽世界》竞技场作弊队伍遭重罚

针对美服一些队伍利用配对系统漏洞对刷的情况，暴雪在调查后作出了比较严厉的处罚，包括删除竞技场队伍、角色MMR重置到1500、所有征服点数兑换的装备移除、征服点数获取总数重置、所有征服点数和荣誉点数移除、《熊猫人之谜》以后所有获得的竞技场成就移除等，还有封号3天的处罚。另外，所有2200以上队伍的等级都重置到了2200。

暴雪焦点

畅玩潘达利亚

资料片推出只有两个月，第一个大补丁5.1就上线了。打本的玩家还没有打通5.0所有的英雄模式，而我这样的休闲玩家足不出户地玩了两个月都还有一些宠物没抓到，很多成就没完成，很多坐骑没空刷呢。上个资料片的这个时候，我已经成天待在暴风城无所事事，而现在除了偶尔到拍卖行买点材料、上银行小号卖掉东西，每天在城里待的时间都非常短暂。大多数时候都在各地的旅店下线。这个资料片确实更有MMORPG的感觉了，这就是暴雪想要的效果。

相比上个资料片，这次可玩的东西实在多太多了，单是宠物战斗这一块就可以玩上很久很久。很多人稀有宠物都没抓全，5.1又增加了二三十只新宠物，其中新增的十多只野外宠物居然都是稀有刷新，我开始的第一个反应是在心里拼命诅咒暴雪，不过后来想想，如果第一周就把所有精良品质完美属性的新宠物都抓到了，后面就没什么乐趣了。太容易得到的东西就不会珍惜，我从黑市买到的黑龙公主坐骑就懒得骑，完全没有朋友周周刷奥妮克希亚最后终于刷到的那种激动。又好比如果你打两三周副本就什么装备都拿到了，后面还有什么盼头呢？就算是练小号吧，等所有小号都毕业了这游戏也就玩不下去了，那就是WLK时期过于便当的问题。这个资料片给各种玩家都提供了足够的内容，但又不是把一切都着急地奉送给你——成就、坐骑、宠物、装备都要付出努力才能得到，只是玩家习惯了以前的模式，就总是有各种抱怨，等习惯之后，就会发现这个资料片其实要好过前几个。

5.1新增的搏击者公会也有各种争议，其实实装以后情况还是很不错的。每天10张入场券，很快价格就会降下来；3个稀有怪物不到一小时就刷新，刷到一张入场券也不是那么难，只要不是天然呆，打到第7级都不成问题。其实排队也不是大问题，可以准备Buff、等技能冷却、看别人战斗了解打法（或嘲弄那些屡战屡败的家伙）。

当然必须说，暴雪最终没有为此加入相关的服务器第一成就实在是明智之举，否则很难想象会是什么景象……

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

WoW 5.1新增宠物获取心得

■福建 Coldwind

5.1补丁中增加了不少新宠物，喜欢收集宠物和宠物战斗的朋友们又有得忙咯，在此跟大家分享一下获取其中一些宠物的经验。

旧世界副本掉落

共有13只，熔火之心、黑翼之巢、安其拉和纳克萨玛斯4个经典副本各有3只，收集齐全奖励比格沃斯先生——纳克萨纳斯那只克尔苏加德的爱猫。

【熔火之心】心火小鬼：玛格曼达；**灰岩之核：**焚化者古雷格曼；**烈焰先驱者：**萨弗隆先驱者。基本上任何85级的角色都可以轻松单刷熔火之心，90级就更是不在话下了。

【黑翼之巢】狂野的雏龙：狂野的拉格佐尔；**死爪龙人护卫：**勒什雷尔；**克洛玛尼斯：**克洛玛古斯。黑翼之巢的难点在于1号狂野的拉格佐尔，5.1补丁对这场战斗作了少许修改，主要模式没有改变，但引导控制球时不会被打断，拉格佐尔开蛋技能没有冷却时间了。不过战斗仍然有难度，如果太多小怪攻击拉格佐尔它仍然会很快挂掉；如果太多小怪攻击你自己，布衣职业掉血也是很快的。关键是要趁开始的空档多开蛋，之后如有三四只小怪攻击拉格佐尔，就中断控制设法吸引仇恨，如果攻击自己的小怪太多就A掉。

【安其拉】迷你斩灵者：预言者斯克拉姆；**维希度斯小水滴：**维希度斯；**阿努比萨斯人偶：**双子皇帝。冰冻维希度斯所需的冰霜攻击次数减少了很多，没有冰霜伤害的职业可在风暴峭壁的女人村购买附加冰霜伤害的武器。最关键的碎冰部分，现在冰冻持续30秒，只需要30次物理攻击，对有物理攻击或有宠物的职业都不是问题，法师等需要使用一些能召唤宠物的饰品、副手等。双子皇帝的治疗现在有冷却时间，90级任务装的DPS已经可以超过他们的治疗量，只要记得清掉通道里的小怪就好。

【纳克萨玛斯】缝合小怪：憎恶区3号格拉斯；**巨型白骨蜘蛛：**蜘蛛区最后的迈克斯纳；**真菌畸体：**瘟疫区最后的洛欧塞布。蜘蛛区和瘟疫区基本上任何90级职业都可轻松单刷，憎恶区的1号帕奇维克对某些职业则是个坎，物理攻击太猛，只能靠DK小号或期待暴雪进一步削弱了。

野外宠物

5.1新增野外宠都是稀有刷新，且现在稀有宠不会在服务器重启后刷新了。不过刷新时间并没有有些宠物需要N小时那么夸张，有些几分钟就会刷一两只，只是新宠物抢手，加上跨服地图有很多人蹲守，所以还是很难抓到。具体为：

电镀机械熊仔：永望镇及周围；魔法之眼：卡拉赞周围；至高圣契：希尔斯布莱德丘陵达拉然飞走留下的巨坑四周的废墟里；焊接小猫：诺莫瑞根地表层的毒液区域；锯齿迅猛龙：刀锋山侏儒城镇及东边；鹰身人幼崽：北贫瘠之地西北的树林；昆莱小雪人：昆莱山北部的雪山；瘦弱雪人：菲拉斯西南的雪人洞中；永恒雏龙：时光之穴从山谷入口到洞穴深处；翡翠始祖龙宝宝：索拉查盆地西北的树林；节点雏龙：考达拉。这些宠物中，魔法之眼刷新较快；焊接小猫可在各服建1级侏儒来找；瘦弱雪人刷新也较快，深夜每隔十几分钟都能在洞里找到几只；锯齿迅猛龙几分钟就会刷出；昆莱小雪人由于昆莱峰不是跨服地图，只要不是人太多的服务器，白天也常能找到；鹰身人幼崽刷新也不慢，这些属于相对比较容易收集的。至高圣契刷新较慢，且刷新区域不大，只要有人竞争就很难找到；电镀机械熊仔只在永望镇周边很小区域内，想抓到不难，但抓精良的就很难了；翡翠始祖龙宝宝的刷新区域也很小，且难刷；永恒雏龙技能独特，很多人蹲守，不过不少人会忽略山谷入口处，守在那里可能会有收获。以上几只要抓到精良的非常难，更不用说属性了，建议还是抓属性好的用石头升级到精良为好。


遍地都是至高圣契，这种情况即使在人较少的跨服区的凌晨也是很少见的


除了文中提到的，暗月岛上还有两种野外宠物——萤火虫到处都是，乌鸦只会伴生


锦绣谷的锦绣阔步者重新加入到游戏中了，在河里、湖中到处都是


副本掉落的宠物，掉落率似乎还是比较高的，感觉可能有20%左右



抓到精良的永恒雏龙在美服已经很难

本月头条

《刺客信条Ⅲ》成育碧史上销售最快游戏

育碧软件表示，公司旗下的“末世题材科幻游戏”《刺客信条Ⅲ》上市后，在全球范围内的销量已经达到700万份，成为育碧历史上销售最快的游戏。根据育碧的统计，自从该游戏发行后，玩家们的游戏时间累计已经达到8200年、游戏中的刺杀次数已经达到30亿次。与前作《启示录》相比，参与多人游戏的人数多出了2倍，这些玩家加入了超过50亿个多人游戏进程。这款游戏也是系列历史上首发语言最多的一作，包括繁体中文。此外，这款游戏也有可能发行简体中文版。碧汉网络宣布这款游戏已经送审，但何时正式在中国大陆地区发行还没有消息。



大幅提升的画面引擎，效果仍有很大保留，下一代“刺客信条”会出在次世代主机上吗？

头条看点：作为育碧首屈一指的大型系列，2012年12月21日这个所谓的“世界末日”并不能停下游戏开发的脚步。有消息说，下一代的“刺客信条”故事可能继续在美洲大陆展开。刺客和圣殿骑士的环球对抗之旅还会延续。

■《孤岛惊魂3》成为年末黑马



经过一次颠覆后，《孤岛惊魂3》终于成为一个从故事到系统、玩法都极为成熟的作品

育碧软件的沙盘游戏《孤岛惊魂3》成为口碑和销量双丰收的代表。本作在GameRankings网站的平均分接近90%，成为《声名狼藉》之后又一款获得好评的黑马之作。前作《孤岛惊魂2》由于更换制作组，虽然表现出了壮丽的非洲大陆风光，但玩法单调乏味，仅仅是一款守成的作品。而《孤岛惊魂3》凭借出色的画面表现、多样的玩法和任务表现方式赢得了极佳的玩家评价，甚至被誉为2012年的最佳射击游戏和最佳沙盘游戏。截止本期截稿，《孤岛惊魂3》也在欧美各国的销售榜上名列前茅，而且是最新一周的Steam销量冠军。

■育碧旗下6款游戏在Wii U发售

在2012年11月18日Wii U于北美首发的同时，育碧软件在这个平台上推出了6款游戏，分别是：《刺客信条Ⅲ》《Sports Connection》《舞力全开4》《疯狂兔子——乐园》《你形我塑2013》以及《僵尸U》，同样的阵容也在11月30日于EMEA（欧洲、中东及非洲）地区与Wii U同步首发。育碧是Wii U第三方开发商中推出游戏最多的厂商，数量接近Wii U首发游戏的四分之一。这还不包括稍后推出的Wii U游戏《复仇者联盟——地球保卫战》和《雷曼——传奇》等等。

育碧焦点

承前启后

作为育碧旗下销售最快的游戏，《刺客信条Ⅲ》显然不是“刺客信条”系列的结束。如果以“世界末日”为界，将此前的“刺客信条”系列看成是“三部曲”似乎也略为勉强——显然，《刺客信条》的一、二代，加上《兄弟会》和《启示录》更像是一个有机的整体。在这4部游戏里，Altair和Ezio这两个极富魅力的主角带来了无与伦比的故事体验。这个故事终结于《启示录》的最后一章，当Ezio来到马斯亚夫的遗址，找到Altair的骨骸时，两条看似不会相交的故事线融为一体，英雄的惺惺相惜在这时爆发了极大的感染力。

就这样，Altair和Ezio的故事结束了，玩家们在怅然若失当中迎来了美洲大陆的新纪元。就连育碧的开发人员也承认，要让新人Connor复制前两位主角的成功有些难度。《刺客信条Ⅲ》也的确险些没有塑造好这位新刺客。算上被老爹抢走的几章戏份，Connor的身世经历似乎并没有被很好地发挥。而殖民地时期的城市和旷野也许是因为去古未远，远远比不上文艺复兴时期的意大利那样令人心醉。

然而，就像是哈利·波特的故事必须有个结尾，“世界末日”这个噱头拯救了《刺客信条Ⅲ》，为它赢得了更多的“观众”。本作的结尾可能让某些人失望，也可能让某些人怀着新的希望——要知道，Altair和Ezio的魅力也是由于4部游戏的层叠渲染而得来的。如果下一代游戏留在美洲，也许Connor还能迎来自己故事的崭新篇章。P



来到新大陆，刺客们的故事也要重新讲起，想赢得好感不是那么容易的事。还好在现代这条主线上，似乎一切都还没有结束……



■从故事到场景、人设上，本作都重回古典风格，这样的西部才令人着迷呀

狂野西部神枪手

■名称：Call of Juarez:Gunslinger ■类型：FPS ■制作：Techland ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PSN/XBLA ■发售日：2013 ■撰文：北京 红黑军团

波兰开发组Techland最近凭借《死亡岛》发了一笔小财，但公司的另外一个品牌“狂野西部”却遭遇滑铁卢，《狂野西部——毒枭》在系列上首次将背景设定到现在，结果从故事到系统玩法上均惨不忍睹。于是，作为续集的《神枪手》乖乖地将背景拉回美国拓荒时期，继续讲述西部牛仔们的爱恨情仇，但故事本身和前几作中的McCall家族没有关系。在先行预告片中，身份不明的主角坐在一间酒吧里向听众们讲述他赏金猎人的冒险生活，于是故事的基调似乎转移到了赏金奇兵的调调上，在这个故事里还会出现西部历史上著名的英雄和恶棍们——现代题材总是敌不过怀旧的魅力呀！

在“狂野西部”的最后一部历史题材作品《手足兄弟》里，战斗的方式就带有几分街机的感觉，《神枪手》的Demo演示中，这种感觉也很明显。不过这都是表面现象，本作骨子里还是个流行射击游戏的混搭——和《子弹风暴》类似的经验值、技巧杀敌得高分；和《马克斯·佩恩》类似的慢镜头躲子弹；以及和更多FPS类似的技能树、Perk解锁等等，一应俱全。好歹这是个西部题材的FPS，混搭这么多元素大概还是有些新鲜感的。

游戏中通过主角之口描述了一些大杀四方、展现英雄气概的桥段，这可不是吹牛，而是玩家有机会在游戏中重现的，比如实现在限定时间内杀死多少个敌人的“成就”，如果只是在游戏中给行文字提示，你就会觉得是制作组应付事，但如果掺杂在故事里，经主角之口亲自交待任务就一下子显得带感了……

本作出人意料地将以数字方式发售，对应主机和PC上的各数字发行平台，定价也相对低廉。Techland倒没觉得不好意思，他们甚至表示，这款游戏“将塑造数字发行游戏的新水准”。

本月头条

Crytek再放“显卡危机”豪言


《孤岛危机2》PC版的最高效果已经十分惊人了

Crytek的CEO Cevat Yerli近日屡放豪言，继放出“《孤岛危机3》将榨干主机所有机能”的狠话后，他又明确表示，PC版的《孤岛危机3》至少在未来两年之内无人超越——即使未来两年内次世代主机能够发售。Yerli说，主机时代的PC游戏进步并不是很快，《孤岛危机》在长达3年的时间内里一直是高端PC的衡量标准，所以他相信，《孤岛危机3》会重现这种盛况。他认为Epic的“虚幻4”引擎现在还不能够在主机上实现堪比《孤岛危机3》级别的画面水准，他强调，在同等硬件条件下，“虚幻4”的效率也值得担忧，因为“虚幻4”目前能够实现的效果，CE3引擎就可以实现，而不必等到发布CE4。Yerli说，PC版的《孤岛危机3》就是一款次世代的PC游戏，它完全可以同未来的次世代主机的画面相媲美（《孤岛危机3》近期发布了大量全新的关卡演示，我们将在下期中旬刊带来详细报道）。《孤岛危机3》定于2013年2月21日发售，游戏语言包括繁体中文。

头条看点：Crytek确认，《孤岛危机3》的PC版只支持DX11模式，运行这款的最高配置需要最新的DX11显卡、最新的四核CPU和8GB的内存。

■梅西亮相《FIFA 13》圣诞广告


绝佳的广告创意，我们怎么就学不到……

刚刚打破年度进球纪录的“煤球王”近日出演了EA Sports为推销《FIFA 13》而拍摄的圣诞节广告。广告里，梅西打开一个喧闹的房间的大门，发现本该在平安夜四处派发礼物的圣诞老人们竟然拆开了一份PS3版的《FIFA 13》游戏，入迷地对战起来。片尾打出了广告词：送礼就送《FIFA 13》。《FIFA 13》成为史上最畅销的体育游戏，目前仅实体版至少就已经售出了960万份。梅西在2011年年末代替C罗，成为FIFA系列的代言人。

■《铁血悍将》猎杀本·拉登

《荣誉勋章——铁血悍将》日前更新了最新的多人游戏地图包“刺杀本·拉登”（Zero Dark Thirty），这个DLC配合了同名电影，希望引起粉丝们的注意。地图包中包含两张地图，售价为9.99美元，如果玩家预购了《铁血悍将》的限定版可以免费获得。

艺电焦点

今年玩什么？

疯狂的感恩节到圣诞节与新年的假期已经过去，VGA游戏颁奖也落下帷幕，洋大人们彻底休息够了，也该重新上工了。于是，我们的问题是，明年玩什么？

当然在这里，我们只谈EA的游戏。首先的悬念来自BioWare，执掌B社大权的医生们已经离去，BioWare越来越变得像是一个标准EA流水线上的工作室，《龙世纪Ⅲ》已经确认，《质量效应4》好像也呼之欲出，只是这家工作室的灵魂已经离去了，我们不知道这些作品的走向，也不知道BioWare将向何处去……

其次是年度FPS，《叛逆连队3》是不是显得不够分量？那么会是《战地4》顶上？目前还没有确定的答案，也不排除有其他黑马，比如传说中会宣布的《黑煞》续作。

对了，还有体育游戏，无疑最大的热门还是《FIFA 14》，我们等着看它是否会飙出新的销量纪录；而最大的悬念则是《NBA LIVE 14》，这个系列已经取消过两作了，不知道多一年时间是否就能让它准备好？

当然，别忘了《孤岛危机3》和《死亡空间3》。2月和3月，这两款游戏会密集来临，看上去都不错，特别是《死亡空间3》，怪物们好像都很可口呀……

其实明年最大的悬念仍旧是关于次世代的，下一代主机何时宣布和发售无疑会影响接下来两年各家大作的制作和发行安排。别着急，从春天的DICE或GDC等产业聚会开始，我们会一点点看到端倪的…… P


比起拼显卡，你不觉得幽暗空间里的冒险更带感吗？

孤岛危机3

■名称：Crysis 3 ■类型：FPS ■制作：Crytek ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360
■发售日：2013.2.21 ■撰文：湖北于进之

■破败的纽约只支持DX11，貌似对国外玩家来说也没什么压力……



■射击！你会发现布料的物理效果非常出色



■配合动态模糊，本作更有电影的感觉了



■远近景的层次分明，色调看起来非常逼真

上一期中旬刊我们介绍了《孤岛危机3》多人测试的情况，其实开放的游戏模式仅有一种CrashSite可选。在这个模式里，玩家需要设法占领坠毁的外星异形舱才能获得分数。这种模式综合了TDM的快节奏，并对战术提出了更高的要求。哪怕是一群高手，扎堆在异形舱四周也会被新手的一颗手雷轻易击杀。加之每次坠落的异形舱地点都是随机的，让打法更加变化多端，耐玩性还是相当之高的。

总体而言，本作为了照顾老玩家，并没有对联机系统做大修改。无论是键位还是操作节奏，都和《孤岛危机》相同，上手时间非常快。

在其他方面，Crytek已经确认本作只支持DX11，虽然抱怨自己无法进入游戏的声音此起彼伏，但是那些进入游戏的玩家就被本作的画面深深震撼了。纵然“博物馆”这张地图色调比较阴沉，但依然可以看出DX11的强大威力。随风摆动的旗帜、浓密的烟雾、水面逼真的实时倒影，无一不显示着DX11出色的效果。游戏的音效也非常出色，很好地烘托了破败的纽约市。总之，Crytek的关卡设计师很好地实现了之前所承诺的“丛林都市”的图景，在这样的场景中体验故事，一定是代入感极强的了。

复合弓蓄满力状态下可以一击必杀！射击时毫无声音和火光，完全实现了消音。

最后不得不再提一下复合弓。Crytek曝光了一组由好莱坞著名导演和制作人Albert Hughes执导的7部介绍《孤岛危机3》的实战影片，其中的第二集就着重表现了先知在纽约丛林内利用复合弓潜行击杀敌人的场面。Albert Hughes曾导演过《美国皮条客》《来自地狱》《伊莱之书》等影片，本次制作《孤岛危机3》系列短片，据说是由他亲自撰写的脚本，看来他也是个对游戏很有爱的人？

在Alpha测试中亮相的复合弓蓄满力需要3秒左右的时间，蓄满力状态下可以一击必杀！当然它的特别之处可不仅如此——射击时毫无声音和火光，完全实现了消音，还是唯一一把在射击时不会瞬间破坏隐身的武器，而且隐身状态下复合弓可以发射四五发箭矢！如此逆天的利器对“冲冲冲”类型的玩家来说绝对意味着灭顶之灾，如果你的反射弧不尽快适应游戏里的隐身节奏，恐怕会被铺天盖地的复合弓打得毫无还手之力……

本月头条

未来将是“GTA世界”？


一座城市已经无法盛下GTA的野心了？

你可曾想过从圣安得列斯来到自由城，又从自由城去罪恶都市里旅行呢？在手机版的《横行霸道——罪恶都市》发布的同时，Rockstar North的制作人Leslie Benzies对媒体透露，他们的确有过这个想法。“我们确实想要创造一个巨大的世界，能够融入我们建立过的所有GTA城市，让玩家可在其中旅行，重新走过他们最喜欢的地方。”虽然为了给手机版炒冷饭，Leslie最终把调子定在“正是如此，重新打造这样的‘罪恶都市’会非常有趣”，但这段话也被解读为R星为未来规划的GTA发展方向。我们有了一个奇怪的预感——GTA也会变成网络游戏吗？

头条看点：亚马逊网站在最新一次更新中已经给出了GTA5的发售日：3月26日，这个消息一如既往不会被官方证实，目前一般认为GTA5会在2013年第二季度发售。

■ Rockstar多款PS2游戏登陆PSN



少年，不来试试神作前传么？

2012年12月初，ESRB为6款RockStar的游戏进行了分级，其中大部分为经典游戏的重新发行版，当中包括《恶霸鲁尼》《横行霸道——罪恶都市》以及《荒野大镖客》（Red Dead Revolver）和“湾岸午夜俱乐部”系列。日前这些游戏中的《恶霸鲁尼》《荒野大镖客》和《湾岸午夜俱乐部DUB Edition REMIX》已经可以在PSN上付费下载，售价9.99美元。之前《横行霸道——圣安得列斯》已经登陆PSN，而R星承诺还会在PSN上重新发行更多自家的游戏产品。

■《罪恶都市》发行十周年纪念版

《横行霸道——罪恶都市》今日在移动平台发行了十周年纪念版。至此，Rockstar的大多数经典GTA产品都实现了在PSV和移动平台上的重新发行。根据掌机和移动平台的特点，游戏改善了部分操作，加入了自由的视角、以触控控制的开火、第一人称下的自动瞄准等，并优化了触控操作下的载具驾乘体验，虽然是冷饭，但也算是诚意满满。

仟游焦点

意外的开始

尽管跳票一个月不是什么值得赞许的事，但《生化震撼——无垠》却成功弥补了那些略感失望的玩家。2012年12月，2K Games在洛杉矶举办了一个本作的试玩会，有许多海外媒体和玩家第一时间玩到了游戏最初的几个小时。

这些兴奋的媒体同行们对游戏不吝溢美之辞，比如《PC Gamer》的记者Tom Francis就写道：“我已经玩了5个小时的游戏，那种恍惚的感觉又来了——上一次我玩一个游戏时有这样的感觉还是《半衰期2》。这次体验简直是一次感官上的超载——令人吃惊的景色、令人惊愕的事件，故事化、神秘感，简直超越了我可能的认知。”

是的，最强烈的感觉来自这款游戏的风格，也就是强烈的故事驱动，这也是为什么试玩版会让人联想到《半衰期2》的原因。在试玩的开始，主角Booker DeWitt乘坐一艘小船在海上行进，很快前方的浓雾散去，显露出远方闪着光亮的灯塔！还记得在《生化震撼》的开始，你进入一座灯塔然后发现极乐城的事吗？这个游戏的开头简直就是那一次的重演。当然最终的结果是不同的——当你探索完灯塔，最后会被一枚喷薄的火箭带走，来到供你施展拳脚的巨大空间——天空之城哥伦比亚。P


很有爱的开场，不愧是“生化震撼”系列呀！

■ Elizabeth是个话痨，但也是一个妹子话痨，这样的话痨，似乎也没什么不好吧……

生化震撼无垠

■名称：Bioshock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/PSV/Wii U/X360 ■发售日：2013.3.26 ■撰文：北京 红黑军团



■ 恶魔之吻技能，双手起火，可以发出火球点燃敌人



■ 看来，本作中也会有近来重新流行的潜行和暗杀

在《生化震撼——无垠》的开始处重温一下《生化震撼》的灯塔绝不是个坏主意，至少经历了这一切，你已经瞬间回到了"生化震撼"系列的时空里。而且别担心，火箭发射后，你将很快从《生化震撼》的风格平滑过渡到《无垠》这款新作里。所以，尽管换了一个全新环境，这个戏剧化的开场却一下子将你带入了BioShock Style。

本作早期游戏的方式似乎也没有太大变化，你还是受到剧情的驱使，在场景中探索，寻找录音带和日记，了解你所到之处究竟发生了什么。和前两作在阴暗的水底冒险和战斗不同的是，你在天空之城会遇到很多NPC，他们并不是敌人，开始是中立的，可能会帮助你，也可能对你心生厌恶。每来到一个新区域，你必须围绕他们发展故事，直到——直到你找到你要找的那个女孩，Elizabeth。有了她一起同行后，整个游戏的基调就彻底改变了——这个固定的NPC会始终跟随你行动，直到游戏通关。实际上，至少在游戏的开始阶段如此，总是由她给出建议，然后带动你不断向前……

好吧，她就是个健谈的跟屁虫，就像是《半衰期2》里的Alyx Vance不是吗！

本作制作人Ken Levine并不否认Elizabeth的重要性，他甚至表示，他抱有超越之心，希望本作中的女主角会是游戏史上最棒的同伴AI。Ken说，游戏史上成功的同伴AI并不多，比如《上古卷轴V》这样的游戏，没人对AI真正抱有多高期望，但《无垠》首先要讲一个好故事，因此制作组进行了许多精确的研究和计算，希望给Booker的身边安排一个最好的AI伙伴。

> 他甚至表示，他抱有超越之心，希望本作中的女主角会是游戏史上最棒的同伴AI。

通常来说，愚蠢的AI不会观察周边情况，只有迟钝的反应，甚至和敌人打起来以后成为累赘，所以制作组花了很多心思，试图让人觉得Elizabeth是在真实地感知世界、参与其中，并做出合理的反应。她可能行动不力，遭遇危险，但玩家会觉得她是个活生生的存在，并受到感化。这些风格在《无垠》以往的历次展示中也有所反映，不过当时Ken可没有明确提到Elizabeth有多么活灵活现。所以，与其诅咒盖胖，不如期待一下3月底，等着心甘情愿被这个萌女牵着鼻子走吧。P

本月头条

《笑傲江湖》先锋品鉴测试圆满落幕



北岳恒山派首度曝光，独有的当身反击技成为全场亮点

完美世界旗下的全新动作武侠网游《笑傲江湖》于2012年11月17日在北京完美大厦开启了为期两天的先锋品鉴测试并圆满结束。在本次开放的测试版本中，参与的玩家体验到了包括捏脸、副本、PK等在内的游戏内容，以及新引擎带来的全新视觉体验。据悉，《笑傲江湖》基于新引擎Angelica III，在画面表现力上有着不错的表现，无论是简洁带感的登录界面还是洛阳城的恢宏壮阔都给玩家留下很好的第一印象。玩家也在很多细节方面看到了美工的精细程度，如人物凹凸有致的身材、细腻的皮肤和材质纹理等等。自然环境的变换以及真实的光影效果更是大大提升了游戏的代入感和真实度。捏脸系统是玩家进入游戏第一个接触到的玩法系统，它不同于以往网游锁定角色创建模式，而是细分领域并给玩家开放了高自由度的创造空间。从脸型到身材，从五官到配饰，均可调整，甚至打破了年龄的束缚。正因如此，《笑傲江湖》角色造型的可塑性非常强，且差异化较大，从妙龄孩童到七旬老翁，从美艳少女到猥琐大叔，均可随意打造，玩家再也不用担心跟别人撞脸了。除此之外，捏脸系统的铺垫，使得后期的身份系统和探听系统更具可玩性，玩家可以更换不同的面貌来隐蔽身份。

头条看点：《笑傲江湖》承载着很多玩家的武侠梦，在此次先锋品鉴测试中初显大作之貌。本次测试中，华山、武当、逍遥、衡山、恒山、唐门、五仙、日月、峨嵋、少林在内的十大门派均已开放，其中使用禅杖的峨嵋和双短剑恒山是有史以来首次亮相。

■《梦幻诛仙2》“末日”盛典12月5日破晓开幕



“末日”盛典破晓开幕

《梦幻诛仙2》“末日”盛典于2012年12月5日破晓开幕。据悉，此次末日盛典不但开放了“末日重生仪式”“末日之战”“末日奇幻之旅”三大末日主题活动，还首次开放了双线服务器“紫月苍穹”。据悉，此次三大末日主题活动“末日重生仪式”包括“勇闯挑战塔”“助攻冰雪节”“挑战年兽”等主题。通过参与此活动，玩家不仅可获得重生机会，而且还能得到专属法印、变异雪人宝宝、冰雪百妖汇卷、经验丹、储备金等多重末日奖励；“末日之战”是《梦幻诛仙2》第三届跨服PK赛，本届大赛不仅沿袭以往规则，更为冠亚季军战队筹备了炫丽的羽翼外形“冰火姐妹”、阿飞宝宝、长门宝宝和万元完美一卡通等海量奖品；“末日奇幻之旅”是《梦幻诛仙2》为延续大家的梦想，举办的“电影大作战”“电影知识百科”等活动。

完美焦点

一年一字，一字一年

在写这期月评的时候，恰巧也是今年年度汉字评选的日子，看到这里或许很多人会问：“什么是年度汉字呢？”其实年度汉字很简单，就是因我们汉字言简意赅，所以用一个汉字来展示该国对当年的概括和浓缩。比如我们的近邻日本今年选择了“金”这个字，因为这一年日本发生了很多和“金”沾边的事，金环日食、日本运动员在伦敦奥运会上获得38枚奖牌、京都大学教授山中伸弥获得诺贝尔生理学及医学奖等等；而中国台湾的年度汉字则是“忧”，除了对民族的忧虑外，国际形势、贫富差距、薪资倒退、物价上扬、朝野族群对立都是促使台湾省选择“忧”字的原因；最有趣的是新加坡的年度汉字“色”，因为这一年来政坛无数桃色新闻让新加坡政府遭到民众地抨击。

而对于国内今年的表现我们应该用什么字呢？有人说应该用“新”；也有人说应该用“表”，因为这一年各种“表”哥因为微博的红火纷纷落马，甚至都影响到了欧洲奢侈表业的销量；还有人说应该用“税”“爹”“贵”“移”……

相比这么多民众的觉悟，我显然不能比他们差。作为一名游戏编辑，我对游戏厂商也相应地选出了两个年度汉字，为什么是两个呢？因为我觉得年末的年度汉字只是一个总结性的概括，我们不能天天总结经验而放弃了对未来的看法。因此一个字是针对于2012，而另一个字则是针对于2013。对于完美世界2012年的年度汉字我认为是“侠”，而2013年则是“全”。因为2012年完美世界的产品都偏向于武侠类，而2013年即将迎来完美全面发力的一年，除了现有产品外，完美世界将在2013年对《圣斗士星矢Online》《无冬之夜Online》《笑傲江湖》逐渐开放测试，这其中不仅有武侠作品，还有玄幻与动漫作品。除此以外，完美世界的页游也将打破现有格局，同时完美世界还计划将产品覆盖至移动互联网，在这个全新平台上继续展现自己的完美之作。

神雕侠侣 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sdxl.wanmei.com/

《神雕侠侣》贺岁版五大进化详解

■北京 faith

《神雕侠侣》贺岁版开启了浪漫的婚姻系统、充满挑战的新地图新副本、高阶宠物神兽雕雕、既能改变造型又能全面提升能力的二次蜕变任务以及好玩实用又能让你名留江湖的自创轻功。

婚姻系统 喜庆浪漫

《神雕侠侣》凭借双引擎的强大机能，不仅将营造出场面宏大、环节丰富的婚礼仪式，更通过3D建模技术制造出体积庞大、细节精致的华丽婚车，动作捕捉技术以及动态粒技术再现舞狮、撒花、烟火等仪仗场面，让每对新人都能获得其他游戏中无法感受到的幸福与满足。游戏中两情相悦的玩家只要友好度达到2000就能在临安找月老开启结婚任务，在浪漫喜庆的婚礼仪式上，新人不仅要在亲朋好友的祝福声中拜堂成亲，更会在最后登上豪华的婚车，在仪仗队的簇拥下巡游临安，向所有玩家宣告自己将开始全新的幸福生活。

高端副本 全新场景

除了能与自己的心上人拜堂成亲，在《神雕侠侣》贺岁版中玩家等级更将能够到达109级。随着等级的提升，更多高端副本也将陆续出现在你的面前——集结天下豪杰的十绝阵正是玩家最大的挑战。副本中的敌人不仅实力超群，对玩家的门派搭配以及综合实力都有明显的要求，只靠输出就想冲破十绝阵是绝对不可能的。与难度高相对应的就是副本的奖励非常诱人，不仅能够获得全新设计的高阶套装，更有90、100级装备图纸、玄铁，绝对够诱人。

高阶宠物 神兽雕雕

高等级场景以及高端副本为玩家带来全新挑战，《神雕侠侣》贺岁版同时也准备了高阶宠物，作为雕丝们的左膀右臂。《神雕侠侣》贺岁版在原有1~89级宠物的基础上，将增加蝴蝶仙子、月玲珑、美猴王、彩羽孔雀、霹雳炮手、枭鹰杀手以及熊猫武圣等全新高等级宠物，除此之外，《神雕侠侣》的吉祥物雕雕，在贺岁版中也将作为神兽在游戏中出现，虽然目前获得方法还暂时保密，但想到能像西狂杨过一样，带着神雕闯荡江湖，就让人有无限期待。

蜕变任务 脱胎换骨

有高阶宠物做帮手，玩家自身的实力提升也不容忽视。打怪升级、加点强化属性，对于2D回合游戏玩家来说都是提升自身能力最基本的方法，但是你听说过做任务改变游戏角色造型的同时，更能全面提升角色属性的玩法吗？《神雕侠侣》贺岁版推出的二次蜕变任务，就为广大雕丝带来了两全其美的玩法，不仅让你造型焕然一新，更能额外提升自身能力，如此厚道的玩法即便说是给玩家一次脱胎换骨的机会也不夸张。

自创轻功 名留江湖

无轻功不武侠，提升实力固然重要，但作为大侠标志之一的轻功自然也不能疏忽。《神雕侠侣》贺岁版中玩家通过各种日常玩法，就能轻松获得这些经典轻功秘籍。开启秘籍完成简单有趣的任务，就能永久习得各种轻功动作，并按照“一阶轻功”“二阶轻功”以及“拖尾残像”三部分相互“融合”成原创轻功。除此之外，玩家不仅能够亲自为原创轻功命名，更能以秘籍宝典的形式传给徒子徒孙，甚至还能成为名留江湖的一代宗师。

《神雕侠侣》贺岁版震撼公测中，喜庆浪漫的婚姻系统带给你难忘体验，高阶宠物神兽雕雕伴你共闯江湖；高端PvE副本决战新老华山五绝挑战你的极限；自创轻功更能让你彰显个性，甚至成为一代宗师。除此之外，结拜系统、公会挑战、PK系列赛以及双节活动等丰富内容，更为玩家带来传统回合制所无法比拟的游戏乐趣。


婚姻系统在此版本中正式开放


全新副本带来更高难度挑战



神雕宠物萌翻全场


蜕变任务让玩家脱胎换骨


自创轻功也是此次版本亮点之一

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

鏖战《神鬼传奇》螺旋圣域

■河北 老鸭

游戏就是要充满无限的乐趣，《神鬼传奇》从问世至今，一直都是以战斗为主题，从最早的PvE战斗，到PvP争夺Boss击杀权，再到前段时间火热的军团级别对抗，似乎游戏的每一个环节都与战斗密不可分。

久而久之，战斗也就让人略感到疲惫。丰富游戏玩法，增加奖励程度，《神鬼传奇》再添全新娱乐性玩法：螺旋圣域。对于很多《神鬼传奇》玩家来说，当经历一场与战斗似乎没有太大关系的“竞争”后，心态又会是怎样呢？可以很明确的告诉大家，会把人乐疯掉的。极为有趣的各个关卡内容，以及种类丰富的使用道具，虽然说有人抱怨关卡中的事件不是随机的，但结合各种道具的使用，也是让玩家在每一个关卡中，都将面对前所未知的挑战！说了半天，“螺旋圣域”究竟是一场什么样的战斗呢？

螺旋圣域的战斗形式很另类，其战斗方式就是玩家在进入游戏之后，将面对前方出现的46个关卡，并以掷骰子的形式，来决定自身前进的步数，这点与传统的飞行棋很是相似。每一个关卡都有相应的挑战项目，有些是提升玩家综合实力的，有些则是极大的负面效果，但是合理配合上道具的使用，就可以大大增强玩家的通关实力，或者说利用一些特殊道具，来阻扰其他玩家的前进。该模式虽然缺少了刀光剑影的直接碰撞，但是却有着极为另类的别样情趣，接下来我们就详细的来解读螺旋圣域里的种种不可思议，以及那匪夷所思的战斗流程吧。

充满策略性的战斗

既然这场战斗的模式与飞行棋类似，那么没走出一步就必须要有很强的针对性。但关卡中那些所出现的事件都是固定的，所以说如何完成好这场战斗，关键在如何使用道具！结合每一个关卡的特性，充分利用道具所产生的连带效果，从而帮助自己快速完成所有关卡，以及阻止他人前进的步伐。为此，笔者在这里就将所有道具性能一一进行讲解，并结合实际关卡情况，与大家一同讨论道具的使用方法。

定时炸弹：这个道具只用对同关卡中的其他玩家使用，从定时炸弹被安置算起，3回合后则定制炸弹爆炸，产生同关卡内所有玩家停止1回合的Debuff。如此来说，定时炸弹是一个非常好的阻止其他人前进的道具，但是也要注意一点，这个道具触发效果时不分敌我，所在区域关卡内所有人都将受到牵连。那么什么样的使用方法才是最佳呢？比如说此时与自身同关卡的其他角色正处于停止状态，那么此时给他用上定时炸弹最好，因为我们要比他多行进一次，所以3回合理论最大数值18点来计算，而我们行进四次的理论数值是24点，所以将大大减小与其同在一个关卡的概率。此外定时炸弹还可用于阻止其他玩家快速达到关卡，例如当其剩余关卡数大于18个，那么此时给他用上定时炸弹，那么该玩家将至少通过5次掷骰子来完成游戏，而我们此时就可以最少4次来完成游戏。

魔法地雷：魔法地雷的效果与定时炸弹相同，它只能放置在相邻的关卡中，也就是“1、2、3、4、5”这五个关卡中，在使用者在2号关卡上时，只能将魔法地雷放置在1、3这两个关卡上。为此也就有很多人说魔法地雷的效果不是很好，毕竟使用上有着很强的局限性，而且作用效果也仅仅是停止一回合。但是笔者以为，如果说与我们相邻的关卡，具有“使角色前往某关卡的效果”，那么在这些关卡上放置魔法地雷，就算有人胆敢以身试法，那么其也要面临停止一回合的惩罚，而且这些具有“前往”特性的关卡，都会让两个关卡拥有相对应性，在其中一个关卡触发Debuff效果后，那么这两个关卡将同时触发该Debuff效果。这也就是说，我们所放置的魔法地雷，将有一个双杀效果！

道具详解

香蕉皮：这是一个略有自残性的道具，原因就是在使用过程中，会有1/6的


螺旋圣域全新玩法刺激十足


《神鬼传奇》众神之王新副本“绝情海峡”


《神鬼传奇》亚特兰蒂斯防线嗜血“碎铁魔”



正邪大战爆发，历史由你改写

概率立刻触发效果。也就是说，使用该道具将有概率自食其果。这个道具的效果，就好比是设置了一个路障，而且只能对角色所在关卡设定，所以该道具的使用范围，也仅仅限于游戏的初中期使用。道理大家都懂，这里就不再做解释了。

荆棘路障：荆棘路障是一个可攻可守的道具，这主要是因为该道具的实际效果而定。在存放荆棘路障的关卡中，遇着关卡前后相邻的两个关卡，将成为效果连带关卡。也就是说1、2、3这三个关卡里，如果2号关卡被放置了荆棘路障，那么当玩家投出骰子后，前行到1、3这两个关卡时，将自行移动到2号关卡里。也正是根据这个特性，所以说荆棘路障的实用性很强，因为我们要想快速前进，可以将荆棘路障放置在“前往”型关卡中，这样我们掷骰子的时候，就有50%的概率走进“前往”型关卡中。同时还可以配合灌铅骰子同时使用。而如果说让其变成一种攻击性道具，那么就在一些产生Debuff的关卡里放置荆棘路障，这样后面的人就有50%的概率，进入到Debuff关卡内。

灌铅骰子：灌铅骰子的用处，就是可以在掷骰子的本回合中，投出我们想要的点数。一般来说，灌铅骰子主要用于躲避各种陷阱，快速达到目的地来使用。但不过这里的灌铅骰子将六个点数细分出来，而不是像“大富翁游戏”那般，一个筛子就可以掷出自己想要的点数。

传送机器：传送机器实质上就是与其他玩家换位，但传送机器并不能指定与固定玩家换位，而是在随机范围内进行换位。如果说此时我们的角色落后其他所有角色，那么传送机器就有非常实用的效果。而如果说在我们身后还有其他玩家，那么此时使用传送机器，就要冒着后退的风险了。

钢铁战车：该道具在游戏尾声阶段，将发挥重大威力。使用该道具后，通关卡内的所有玩家（自己除外），都将产生眩晕一回合的Debuff。此外使用钢铁战车后，使用者身上将保持该效果三回合。也就是说，祸害人可以祸害三次！所以说，这个道具在游戏尾声时使用，将大大提升阻止他人完成游戏的概率。但不过就算使用钢铁战车之后，也不能抵御来自其他人的钢铁战车效果，所以在很多时候，当游戏进入尾声阶段，就将上演一轮轮钢铁战车大恶斗。

小偷手套：可偷取与自己通关卡中，其他玩家身上的道具。偷取的道具是随机来抽取，不过在偷取之前，最好是先判定对方身上是否有道具，否则将白白浪费小偷手套。在游戏中，当有玩家获得超强道具时，系统将在本场境内发送一条广播。俗话说得好，不怕贼看见、就怕贼惦记。

魔导飞弹：魔导飞弹是一个攻击性道具，而且在使用后可能对自己也造成伤害。它的效果就是直接攻击关卡数大于自己（或等于自己）的玩家，这其中也包括释放该道具的使用者自身。按照这个概率来看，自身前方的人数越多，那么自己中标的概率就越低，反之则是增强。该道具的效果十分强悍，直接眩晕三回合，这将对那些马上完成关卡的角色来说，无疑是噩梦型攻击。

上述这些道具的实用性能，是玩家们必须掌握的。因为每一个关卡留给我们所考虑的时间不多，所以要在最短的时间之内，做出接下来将使用什么样的道具，来阻止他人的前进，以及如何来根据这些道具的性能，为自己的快速前进而埋下伏笔。此外，还要结合各种关卡中出现的不同情况，酌情使用道具。牢记，有的时候受到Debuff骚扰，并非是坏事；而有的时候极快速前进，并非是好事。比如说那些可直接飞向前方的关卡，这些关卡将与前面的关卡产生互动，如11关与27关，如果说27关有人，那么将直接传送到27关，但如果说这两个关卡中的任何一个受到Debuff侵袭，那么11关与27关就产生连带反应，这两个关卡中的所有人，都将受到Debuff攻击。因此，稳定的慢速前进，才是这场战斗中最为关键的所在。

螺旋圣域很有意思，几乎不存在那些殊死的拼杀，反而是一场智慧与策略的较量。虽然说关卡中的效果不是随机性的，但至少有那些道具来制造出各类极富戏剧性的各类场景。戏剧性、不确定性，是螺旋圣域带给我们玩家最大的乐趣与享受。而战斗之后的奖励，也是目前游戏中的最顶层奖励！大家加油哦，看看究竟是谁跑得更快些吧。


《神鬼传奇》众神之王资料片新领域“神界中枢”



六大神职，向荣耀之巅进发



神王奥丁降临，浴血奋战

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》此物最相思

■北京 诗雨

冬日，凛冽寒风聒噪而过，在低垂的眼帘前拼凑成一段流年，黄昏的氤氲之中，静谧地伏在书桌上，乜眼冷冷地看着一样冷冷的暮色，而寂寥，在我的身旁。今夕何夕，你又在哪里？

“时过境迁，故人难见。”

那是一个百无聊赖的黄昏，回到家登陆了游戏，翻看了一下好友寥寥在线，一片灰蒙蒙。那天的河阳，落雪的第一天，我在这里，静默地看着一个有一个英姿飒飒站在飞剑上的人们从天行者身边擦肩而过。兴许是无端的孤独，便开始挨个对话NPC，直到看到与小环对话弹出的粉色任务名称——“寻缘”。缘分，素来都只在冥冥中被安排，我们总是一次次地与缘分交汇，抑或只是个葱茏的照面……如此看来“寻缘”颇有几分意思，便怔怔的往下点。

“随风絮”这个任务品的名字倒真是随缘如柳絮般的诗意洒脱，我定定地望着被大雪覆盖的河阳，在背包栏里找出一个灵犀，仅仅将“随风絮”三个字发了出去，仅此而已，也许这简短到不能再简短的世界喊话只会被大量的炼器消息所埋没，仅此，我也许只是将它置入自己深邃无边的心渊……

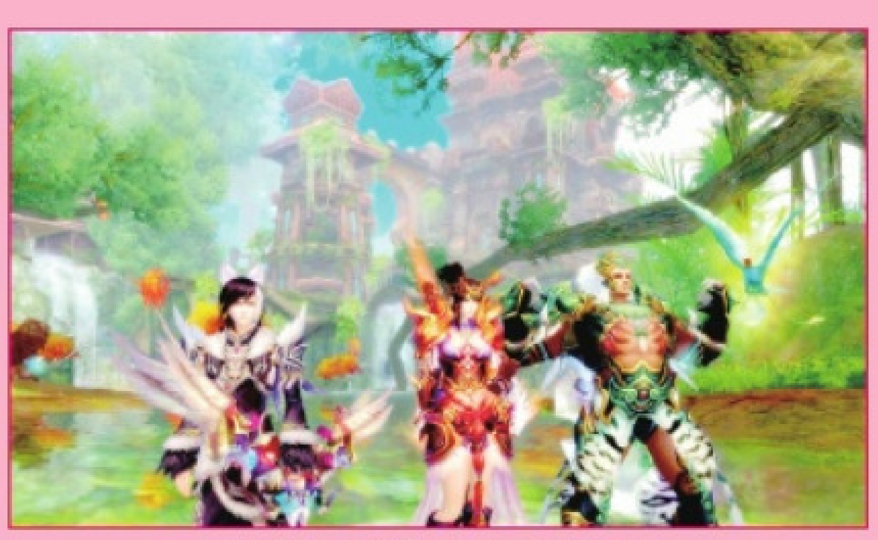
默默地绕过周一仙，在许愿树的水池边坐下，忽然，对话框中出现一条悄悄话，同样简洁明了的一行：“随风絮”。仿佛此时此刻我愿意把一切都交给缘分，我相信在纷纷扰扰的世界上，会有另一个人只为了遇见你而目中再无他物。若是这样简短的消息出现在我的世界频道中，我只会与那些喊话消息一起带过，甚至不知道说的是什么，而独有这样一个回复，似乎令我的心脏急剧跳动了起来，喜悦的犹如白雪印衬的阳光。

素来就与淑女无缘的我，此时也不得不装一番矜持，并没有急着加好友，书上说，回复异性不宜过快，显得太主动，又不能太慢，显得太无理。想着便滑稽地看着手表，认真地数了20秒之后还不忘很冷静地回复我所在的线。不得不说，由始至终一直对合欢有着莫名的好感，身负双轮，挥洒如虹的招式，若是英气逼人地与我相对，那似乎只有顷刻被融化的境地了……幻想着若是到来的要是一个合欢，我不禁眼前一片眩晕。就在此时，一条申请组队出现在了屏幕上，正是刚才私聊的那位，严格遵照着“淑女20秒”原则，我还是忍不住在5秒内点了确定。就在组队完成的一瞬间，我感觉到我那个关于合欢的梦想，在遥远的天边，有一个泡泡破碎的声音，干净利落，行云流水般地随我远去。对，我发现入队的是一个怀光……脑海中的合欢身影渐行渐远，当我意识到对方已经快到时，我才注意到右上角的地图，那个小点就在我背后。沉默……我想，要不就这样下线了吧，然后再坚持半个月不上，应该没人记得我吧，想来平日里总是取笑家族里的那些怀光像是“被镰刀压死的螳螂”，现在这一神奇物种就在我身后，还是我心心念念的信物另一半持有者，不禁心底一凉，只觉应该脚底抹油。

正当我踟蹰着要不要下线时，我那慢半拍的大脑出卖了我，在屏幕上打下：“Hi，螳螂。”等我惊觉时已经万劫不复了。对方显然是被这个突如其来的称呼怔住，随即又马上意识到我指的是他，便不甘示弱地杵在我跟前道：“原来是一只小狐狸呀”，听他如此戏言我卯足了今儿回道：“什么小个子，咱们烈山这叫娇小，我说螳螂兄背上的镰刀快放下来吧，要不该关节炎了。”说着便跳着往城里走，那个怀光见状，便跟了上来：“喂，小狐狸，怎么脾气那么大，有话好好说……”“……说什么说，我很忙我要去打天将了，再见螳螂！”不等他说完话我就点了飞天仙子，全然忘了我们这番相遇，是为了这枚“随风絮”，当我忽然想起时，这件已经过去一个星期了，家族里的人听我说起这桩哭笑不得的寻缘任务，总是惆怅地为那个莫名其妙被我撒泼的怀光感到无奈……

转眼冬天愈发地寒冷，兴许为了活络手指，在帮主的带动下我们也频频帮


故人难见，不如相忘于江湖


和你的狐朋狗友们安然相处


每天上线多了些许期待


如今你要走了


随风絮，缘分的相遇

战。周二的一个晚上，刚一上线就被喊去了天音寺外帮战，好几天没有帮战的我摩拳擦掌地想要好好施展一番，谁料到，刚一出了保护区还来不及分辨南北就忽然倒地了，正当我愤怒地寻找仇人时，屏幕上跳出一行字："小狐狸？对不起对不起，我不知道是你………"没错……是那只怀光，那只叫做"螳螂"的怀光，噢不，不叫螳螂，但是，在我看来，比螳螂讨厌的多。

回城，回血，二话不说直奔他去，不管三七二十一就朝他开打，奇怪的是，他便再也没有还手，直到他忽然倒地，随之而来的是他发的一句话："小狐狸满意了没？我不还手便是。"哼，在我面前装什么假惺惺，不就是报复我当时寻缘活动欺负他来的嘛，我才不信，我心想着便回到："不满意！继续！"如此他便一次又一次地复活起来再被我打倒，正当我得意洋洋地想要和帮会里的人炫耀时，他帮会里的一群朋友便嚷嚷地向我围来，我一时慌了神不知如何招架。"住手——"是"螳螂"，噢，不，是那个怀光。"我们闹着玩儿呢，别欺负人家一个小狐狸，都散了散了去。"说着便转身向着我。此时此刻，我才开始细细打量他，原来他是对面帮会的帮主，想来被我这样折腾的仇杀，他的朋友也都看不下去了。第一次离怀光这么近，想来之前在家族里也只是在飞剑上和怀光打过几次照面，现在看来，怀光微微颔下的额头，似乎在烈山袖珍的身形前，几尽宠溺。"小狐狸，他们都是我的朋友，你别往心里去。"只见他着急地说道，"嗯啦，我才不会和螳螂还有动物世界的朋友们计较嘛。"虽然心中已是感动万分，嘴上却不依不饶，死要面子倔强地攥着弓站在一旁。"那小狐狸，不也是动物世界的嘛？""哼——"……

那个冬天，似乎一点也不寒冷，我也习惯了有一只"螳螂"和它两把大镰刀的陪伴。未曾只言片语，却言笑间有着惊人的默契。这段时间，习惯了朝夕的嘘寒问暖，在诛仙里便有了牵挂和依赖，每每上线，总有他第一时间出现在眼前。

这个世界这么大，却唯有你如此不可多得。我们一起走过神域仲夏花海，翩翩起舞的花瓣拂过绽放的笑靥；我们一起走过流波小池镇旁，细水长流涓涓淌向心间；我们一起走过那场冬日里的河阳雪……

此去经年，转眼又是个河阳的冬季，今年的雪似乎来的有些晚。这天到了很迟他才上线，我正想要抱怨，便看到他发来消息："小狐狸，你那么任性，那么笨，以后要好好照顾自己。"看到这些我不禁慌了神，似乎意识到了什么，便着发了疯似问他。直到他默默地说道："小狐狸，我要去当兵了，可能有很长时间都不会再上了，你要好好照顾自己，别再第一次见面就凶巴巴的了。"眼泪忽然就大颗大颗地掉在键盘上，我终于意识到一个身边时时刻刻存在的人就要被生活剥离开来，一个我所以来所惦念的信仰将要被颠覆。他见我没回，便说道："小狐狸，一直以来我都没有告诉你，'随风絮'我一直留着。"

我深深地明白，纵然有万千不舍万千眷恋，这依然是不可辩驳与改变的事实。始终，我没有将沉默遗忘，很庆幸曾经有他，也很庆幸我是这样横冲直撞地出现在他身边，不依不饶。正如那句话所说的，这不是遗忘，是忍耐。当认认真真整理包过的时候，不知道是不是这么久来最认真的第一次，便是要迁徙，准备离开，亦不是遗忘，相逢终有期说的是多年以后的以后，那么如今、那么当下，我们便都在经过与被经过。我喜欢将食物塞得满嘴，那种被充满的满足感与包裹的安全感，依然无可取代；我喜欢事到临头再来完成，并不是因为拖延或者无视，而是我喜欢那种箭在弦上不得不发一气呵成的顺当；当然，我还喜欢熙熙攘攘的世界，你来，或走，世界依然喧闹……

"小狐狸？"他继续试探了喊了一下我，我静静地道："'随风絮'是什么玩儿意，我早就丢了。""笨狐狸，照顾好自己……"说着便看到他下线了，我知道，这一别，也许再在这里相逢已是山长水远了。

默然地呆坐在河阳池边打开整理过的背包，里面只有一件物品，那是我无法割舍的情愫，一如不愿遗忘的过往，仿佛河水倒影中是一个身负双镰刀的怀光。

我始终没有告诉你，其实我也一直留着"随风絮"……

不如，相忘于江湖。


我不会挽留


我的无理取闹都被你包容


一袭白衣，孤单却快乐


圣诞的雪花卷着孤独


圣诞树下的愿望，你何时归来

本月头条

《神武》推出全新服战“神武之战”

近日，多益网络宣布旗下网游《神武》推出全新服战“神武之战”，打造精品赛事，让每位玩家都可以与更多其它服务器高手切磋。不过每个服务器都要通过报名和投票方式，选出4支队伍参加预选赛和淘汰赛。而参赛的队伍都会获得大量经验和信誉奖励，获得前三名的队伍更有独特称谓闪亮全场。从此前结束的几届服战来看，各个服务器的高手踊跃报名，淘汰赛黑马层出不穷。在第二届服战中，取得亚军的队伍并不是传统意义上的人民币玩家队伍。他们的宠物平民化，他们的装备也非高端装备，他们只是通过娴熟的配合，丰富的战术变化一路挺进决赛。可见“神武之战”并不是人民币玩家独享的赛事，而是全民皆可参加的精品赛事！


全新服战升级原有的PK赛事

头条看点：每到“神武之战”决赛之日，游戏内NPC“神武天神”处都会人山人海地挤满了观看直播的玩家。比赛结束之后还可以在该NPC处观看本服队伍的比赛录像和淘汰赛阶段的所有录像。这一方面表明喜爱竞技的玩家数量日益增长，一方面表明传统的服战已经无法满足他们的口味，因此，全新服战“神武之战”应运而生。

■《命运之轮》竞技无极限

多益网络自主研发的魔幻网游《命运之轮》近日宣布推出全新的竞技系统。无论是紧张刺激抢塔战斗的王城巷竞技，还是循序发展类DotA式战斗的紫杉谷竞技，或者是其他大小对抗竞技，《命运之轮》每一个竞技战场都有自己独特的玩法魅力，吸引着一大批玩家。同时，游戏告别传统站桩式的枯燥打法，移动走位的同时还可以做出打击动作，无论是追击还是后撤，都能让你展现高超的移动跑位战。此外，游戏引入了飞行这一全新要素，全力打造飞行战斗系统，让战斗不再局限于地面。你不仅可以享受自由飞行，还能够畅快淋漓地体验多层次立体空战。

■传承经典持续创新，iOS新作《防御英雄》上线



iOS塔防新作《防御英雄》以“变化多样，自由成长”为主要研发理念

继《坦克部队》勇夺App Store排行榜冠军后，多益网络最新推出的iOS塔防游戏《防御英雄》正式上线。游戏以“变化多样，自由成长”为主要研发理念，在传统经典塔防基础上进行创新，在策略上绝对不会让你失望。5个不同主题的地图，包含了10多个充满着想象力的关卡，你需要使用士兵配合英雄一起共同抵御敌人的入侵。从轻松休闲的出云村到色彩斑斓的彩虹桥，再到困难重重的死亡沙漠，不同特色的怪物会不断的出现，一切都依靠你的智慧和策略。当然，如果你还是觉得不过瘾的话，那就向更高难度挑战吧。塔防与英雄养成精彩结合，独特的英雄系统、自由转职的士兵、变化多样的战局，《防御英雄》提供一种全新富有策略性的游戏体验。

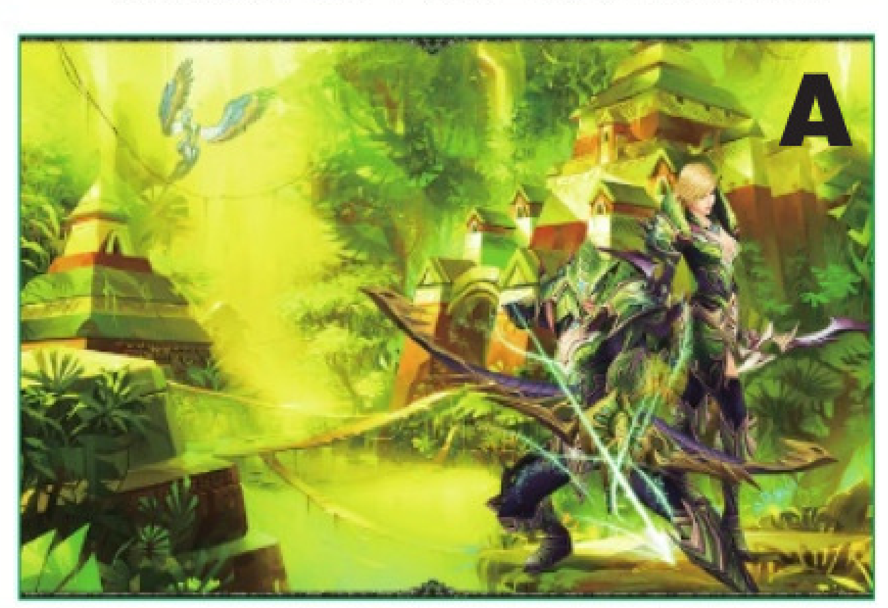
多益活动

有奖找茬

《命运之轮》是多益网络开发的即时制MMORPG免费网络游戏，以恢弘的北欧神话世界为背景，玩家将在命运女神指引下，成为拯救世界的新英雄。四大王国9种职业各具特色，优秀的职业平衡，绚丽的招式技能，畅快体验国战、公会战、竞技场等激烈的PvP对抗，处处体现你的PK技巧和战斗策略。副本系统通过从海底到世界树的穿梭探险，穿越中世界欧洲的奇幻剧情，丰富创新的多样玩法，营造乐趣无限的探索和挑战。

活动参与方式：请从下面AB两图中找出5处不同的地方，将其写于回函卡上、扫描或剪下本页寄回编辑部，或E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

请从A、B两图中找出5处不同的地方：





活动截止日期：2013年1月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年2月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡（1张）。

2012年11月中旬刊有奖问答中奖名单

山东 于永卓
福建 钱浩宇
上海 张龙

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》星界十二宫之战

■广东 喵喵星

《梦想世界》拥有很多种与魔族有关的玩法，其中“星界十二宫”就是一个好玩有趣的除魔冒险活动。不仅可以体验各种刺激的PK，还能遇到奇特有趣的小游戏。

活动流程

黄道十二宫：通过6个关卡的挑战，每个关卡都可能遇到不同的星座，可能是战斗环节，也可能是小游戏环节，但都需要全队互相配合。

黑暗十二宫：通过3个关卡的挑战，每个关卡都可能遇到不同的黑暗星魔。

金牛座：这一关的特色是金牛座的反击伤害，战士一般用“群攻”的招式来杀金牛座。如果战士有偷袭的话，也可以单一攻击，一定要先杀死小怪才可以群主怪。这样至少不会因为反击而受伤。

天蝎座：天蝎座的毒很厉害，一旦中了它的毒将会很悲惨。如果队伍中有人会封印，可以采取封住主怪的方式来杀。同时战士和法师的输出一定要跟得上。

巨蟹座：这一关被主怪打一下会增加30级的攻击和法术修炼。同时小怪在第二回合会集中攻击被主怪打上印记的玩家。佛法的“子午心灯”用在这里不错，战士和法师一定要用威力大的招式来打主怪。

双鱼宫：这关的特点在于只有脚下的颜色跟对面主怪的颜色相同，才会大大提高输出伤害，反之则会给不同的颜色的主怪增加血量。

射手座：射手座是比较难杀的星座，每回合会有一只伤害值高得变态的小怪，杀完小怪之后主怪的伤害也非常恐怖。建议封印主怪，优先清理高伤害的小怪，最后杀主怪。

摩羯座：直接杀主是最好的选择，因为主怪会吃掉小怪而变强。阴阳术士可以封印摩羯星灵，摩羯星灵被封印后会自动逃跑。

处女座：被处女座攻击的人会附加一个状态，这个负面状态叠加到5种就会死掉。这关对力量的需求力很大，所以可以开天覆阵来杀。

狮子座：这一关的主怪攻击力超级强，可以一招毙命。此关对医生的需求非常大，如果有可以救人的法宝或者会三千琉璃盏的医生就很好杀过了。

天秤座：这关的天秤座星魔会召唤，一直到对方“满怪”才不会出现。召唤出来的是两种不同的小怪：天秤座星使、天秤座星灵。攻击星灵时，星魔会受到相应伤害。这关第一回合优先攻击主怪星魔，然后根据星魔的召唤优先杀星灵，最后杀星使。

水瓶座：进入这一关，会得到一个泡泡，把泡泡放到战斗道具栏里就可以开打，并且全队进入溺水状态（每回合属性减少10%），泡泡可以增加40%的属性。这一关配合很重要，术士负责给战士和法师加泡泡状态；战士和法师负责攻击，尽量用伤害大的招式。

双子座：这关主怪会使用“退化射线”，打到的人会变成毛草团，必须要用固定伤害的招式来打，不然输出的伤害会很低！同时主怪的“转移”技能，会使自己受到的伤害转化为气血加到队友身上。所以这一关优先杀没有“转移”Buff（怪身上蓝色光圈）的怪。

白羊座：可以采取先杀主怪的方法来过关，主怪使用减少伤害的技能“水晶墙”，使小怪受到的伤害减少80%，并且会将所受的伤害反伤害给攻击玩家。主怪也会使用“念动力”，使命中目标主动攻击我方队友。

突发事件：

迷失星盘：这是一个主要依赖记忆力的关卡，系统会给队伍里每个玩家出一道题，只要答对就会获得相应解锁度。10轮答题超过30点解锁度就闯关成功了。

迷失房间：这是一个有趣的寻路闯关活动，系统将整个队伍玩家分配到一个小小的房间里面，顺利通过20层迷失房间则闯关成功。P


金牛宫星魔


双鱼宫星魔


射手宫星魔


水瓶宫星魔


双子宫星魔

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》宠物护符详解

■广东 饕仔很忙

《神武》宠物护符作为宠物装备的一种，为宠物附加了技能，从而更强地辅助玩家作战。作为《神武》的资深玩家，我对宠物护符的配备及重置略有研究，今天特为大家科普下相关知识。

第一类：星光护符，分为单技能和双技能，可以合出除了剑气和群法之外的所有低级技能。

第二类：月光护符，分为单技能和双技能，可以合出包括剑气和群法之外的所有低级技能（剑气带一低，或者群法带一低）。

第三类：阳光护符，分为单技能和双技能，可以合出除了剑气和群法之外的所有低级技能和高级技能（单个技能为低级，双技能则为一低一高）。

第四类：银河护符，分为单技能和双技能，可以合出包括剑气和群法之外的所有高级技能（双技能则为一低一高。剑气带一高，群法带一高）。

了解完各种宠物护符，咱进入解析环节。本人将从“目的性、该当性、替代性”三方面对护符进行分析。

目的性

宠物的定位直接影响到了护符的选择。假设现在有“高连+毒”护符一个，确实高连可以给各种宠物佩戴，但最适合的必然就是芙蓉。芙蓉攻资不弱，速度更是凶悍，虽然十分脆弱，但能在和高速舍身死骑的竞速大赛中稳稳胜出的，也只有芙蓉了。配上高敏捷高气势，虽说未必能连击杀死对方，但使之重创（舍身失败）还是很有希望。其他宠物佩戴当然不是不可以，但所谓“战术服从战略”，高速芙蓉的定位，就注定了它是高连护符的最佳人选，因为我培养这个芙蓉的目的，就是开场先手爆发，重创死骑，再无其他目的。再看低级护符，比如“偷袭+吸血”月符最适合配全力舍身任务死骑。

第一，小偷袭可以很好地保证输出的流畅性，战斗的节奏一定程度上不容易被打乱。副本活动中，高反震、高反击、高魔反甚至某些100%自动群法反击的BT怪物，都在偷袭面前如同婴儿一般温顺。PvP克反制我们姑且不论。作为神武平均每回合输出最高的宠物，保证其输出流畅自然是压倒一切的准则。

第二，舍身掉血，需要补给，因此需要吸血。当然了PvP吸血那点数字远远不如神佑拼人品来的爆发力凶狠，但我们谈的是任务死骑。

第三，输出流畅性方面，在生存能力都得到保证之后，打书的压力骤减。

换言之，我只需要打一本小夜战，顶了鬼魂即可。造价便宜，风险不高。这是平民玩家所不能忽视的，选择护符要有“目的性”。兵马未动粮草先行，请记住这样一个原则：先考虑护符的作用，再考虑具体什么宠物与之搭配。许多人打好书之后，才发现需要一个夜战类护符，可是书上齐了不敢再打，于是穷人狂洗星光（夜战）、富人狂洗太阳（高勇敢），不出夜战誓不罢休，最后轮回解脱，这样的例子还少么？

该当性

所谓该当性，是小日本从德国翻译过来的一个刑法名词，意思是说，犯罪人的行为要符合法律规定的具体要求。我这里套用到游戏上，也就是说，洗护符这个行为（洗还是不洗），同样是被战斗的具体要求所决定的，是纯粹客观的。换言之，这个护符，是否符合“要洗”的标准，如何界定？不是“我要洗”，而是“要我洗”，详细见下面例子。

例1：某马面，原始四技能满，资质不错，现有星光护符（防御+精准）。

试问是否需要洗？个人认为，不需要。因为星光护符（防御+精准）从客观上来看，和马面没有任何冲突，只有良好加成，防御提供的减伤属性，能够让马面放开全力加点，而不至于过分担心生存，而精准更是在副本中对付一些飞行、


宠物的自身条件决定了使用的饰品


宠物佩戴饰品要有准确的目的性


根据宠物选择饰品


护符还要迷惑别人


配合适当的技能，护符的价值也值千金

灵敏怪物产生良好效果，何况还加大量命中，基本刀刀不落空。所以，此马面没有“要我洗”，我何必去洗？

例2：某罗刹女，现有月亮护符（群雷+鬼魂），假设主人为狮驼非地府。

试问是否需要洗？个人认为，还是不需要。首先，狮驼很少能抽出空闲，腾出手换宝宝（高速封和辅助系也是如此）。其次，法宠往往是专门用于PK的，而且在对方伤亡过半，点杀火力不足的战斗残局出场，所谓的法宠一波，配合法师轰杀对方封系和辅助。最后，鬼魂宠往往是最后一个出场，符合法宠的PK出场要件。所以，此罗刹还是不需要洗。

洗护符者，从来都是被客观条件所决定的。上述三个原因都是战斗的客观因素，不带有任何主观色彩，而且稍有经验者都能分析出来。护符当然有必要洗，但只有符合作战条件所规定的要求，才真的有必要去洗。如纯粹的刷副本宠配合“敏捷+感知”，两个几乎是纯粹的PK技能，而实际战斗中，宠物要的是副本技能，如审判、驱鬼，这时候才是真正“要我洗”。

替代性

所谓替代性，大家可以从两部分来理解，一是这个高级护符有没有两个低级技能组合可以代替？二是技能效果若大相径庭难以对比，那么这个高级护符是否真的超过了低级护符的价值？

第一个比较容易理解，“夜战+勇敢”星光=高勇敢银河就是例子。那如果是“高偷袭”银河Vs“夜战+偷袭”的星光呢?很多人看了看高偷袭的价格，果断选择了前者，而事实上后者是略优于前者的。为什么呢？看看本人的亲身经历便知晓了。

本人曾经把高夜战的单银河拿去合成了（银河我都是合的，一来洗了比阳光贵，二来我基本不指望能出剑气群法）。很多人觉得不可思议是不是？高级夜战书，我们区售价5.5万神武币（被反制党炒的，一些区甚至6万以上），在反制党看来虽说是单技能，也确实是弥足可贵了，这还拿去合，不是盖茨就是傻瓜。但楼主我不养反制，要它何用？夜晚+10%闪避，平均一下，也就相当于全天候+5%的闪避，撇开被精准克制不说（这种情况并不常见），综合效果不如“高灵敏+夜战”的阳光（两本书加一起不到高夜战四分之一价格），不如“灵敏+夜战”，甚至不如“飞行+夜战”（加命中），“神迹+夜战”（加解封）。高夜战，一个被反制党炒作而神话的技能，它已经早就不符合本身的性价比了。如果全天候+10%闪避，也许我会三思。它可以被很多低级护符代替，而且这些低级护符比他更牛。再比如“法术连击+高级吸血”这种伪双银河，和“高级毒+吸血”的真双护符，很多人都觉得前者更好，因为前者的技能书价格更贵，但稍稍对游戏后期有所了解的都会知道，后者才是价值更高的。

第二个就是不同护符的对比了。对于高级护符（太阳、银河）来说，原则就是：真双护符>伪双护符>搅屎棍护符。一般来说，垃圾护符的价值则一般小于低级双技能护符。我们这里主要分析伪双和真双。伪双除非是比较强悍的技能，如高连、高追击、高必杀、高偷袭、高勇敢这个档次的，否则碰到优质的低级护符，如“夜战+保命”“偷袭+强力”“神佑+必杀”“报复+吸血”等，都是要优于“高报复”“高强力”“高夜战”“高恐吓”等伪双的。至于真双（即所谓的如虎添翼），一般而言，只要高级技能不要过分无力（如高级冥思、高级凝气、高级雷吸、高级自愈等，撇开辅助孩子不谈），哪怕被大家认为便宜的“高级灵敏+防御”“高级幸运+强壮”“高级审判+反震”等，都没有必要再去洗。它们配上小技能的效果也是相当不错的，已经不在极品低级护符之下了。再往上的技能，如“高级法爆+逆击”“高级报复+飞行”等，自然更不必去洗了。

基本上就写到这里了，按照这三部曲来分析，其实应该思路还是比较清晰的，可以避免一些容易冲动和过分主观的因素，实实在在地为大家省钱。低级护符还自罢了，高级的太阳护符，哪怕洗三次也未必能出想要的，而这三次的花费，相当于两次山水放宠。相信大家心里都有一杆秤，对于护符的计划和评价也有了更多认识。



阳光技能分单双



月光技能可以有群法



增加输出的护符永远是玩家追求的



护符全面提升宠物战斗实力



看宠物们一展身手

本月头条

《桃园》入驻中国台湾游戏市场



《桃园》牵手红心辣椒全面入驻台湾游戏市场

2012年12月11日，搜狐畅游正式宣布：红心辣椒娱乐科技获得《桃园》在中国台湾地区的代理权。这意味着在大陆拥有高人气的回合网游《桃园》将在2013年全面抢攻宝岛游戏市场。红心辣椒董事长邓润泽先生表示：“《桃园》将彻底颠覆传统三国游戏热潮，成功将卡通三国人物角色、趣味剧情内容和精彩的即时回合制战斗等元素相融，相信不需数日便能俘获广大台湾玩家的心。据悉，《桃园》是畅游次世代计划GAME+下首款上市的回合网游，采用虚幻引擎3打造，拥有精细的画面表现力。通过该技术，实现了回合制网游全3D的展现，其3D画面纵深感是玩家们在传统2D回合制中所无法体验到的，这将大大拓展台湾地区回合制市场的领域和玩家的游戏选择性。除了超强的画面表现力外，《桃园》的ATB战斗体系实现了“回合战斗不读秒”，这一玩法将突破时间限制，改变传统回合网游30秒一局的模式，让战斗更加精彩。在台湾省，以电视主机为主的游戏玩家也能在回合制网游中体验到这种源于“最终幻想”的次世代玩法，这将打破以传统2D回合制为主的单一战斗模式，成为流行的游戏元素。

头条看点：《桃园》有别于现在市场上其它三国游戏，摒弃传统生硬的印象，将威猛的三国英雄以动漫美术画风表现，塑造可爱Q版的人物角色，呈现另一种KUSO逗趣的三国卡通风格，非常适合各年龄层的玩家，相信会给台湾省玩家带来耳目一新的感觉。

■《鹿鼎记》“双版畅游”打造多重玩法

2012年12月，搜狐畅游旗下的武侠网游《鹿鼎记》正式发布“双版畅游”。据悉，全新“微端80版”和“曙光版”同时推出，此举带领全球玩家一起感受世纪末的武侠风。“微端80版”采用104倍顶尖压缩技术，打造武侠网游最小客户端，同时，邀请好友加入战斗也更加便捷，一个小小的U盘，就可以将微端《鹿鼎记》带在身边，只需1分钟，就能进入《鹿鼎记》的游戏世界；而“曙光版”带来趣味节日玩法的同时，多项赛事也已全面展开。圣诞时装、雪人坐骑、全新佣兵，更有百万级黄金和现金大奖送给所有玩家。

■《战地风云Online》大海战“血战太平洋”开启

战争网游《战地风云Online》首个资料片“血战太平洋”于2012年12月18日正式登场。在全新的海战资料片中，海战模式不同于以往的战役模式，整张地图将移师浩瀚的太平洋上进行，虽然有零散的岛屿作为辅助，但这无疑加大了玩家对于驾驶战斗机、直升机以及水陆装甲车等载具的游戏难度。因此，玩家将更加依靠各种载具进行战斗，同时也对双方指挥官提出更高的要求。



“血战太平洋”全新海战资料片正式登场

畅游活动

《桃园》有奖问答

《桃园》采用顶级引擎虚幻3开发，运用动态渲染、法线贴图等专利技术全程演绎影院级“全屏战斗动画”。革命性的ATB系统，打破了传统回合制网游30秒一局的模式，“不读秒”让战斗节奏更为紧凑刺激。幻想三国题材巧妙融入游戏，471回将星故事演绎三国英雄的乱世奇缘，吕布“齿轮臂”加身，机械造型科技感十足；李儒化身“机器蛇”，成为最颠覆Boss。《桃园》将带你走进一个飞艇与骏马并存、弓箭与枪炮齐舞的幻想国度。

请回答下面3个问题的正误：

1、《桃园》在中国台湾地区的代理权由红心辣椒娱乐科技获得。

2、2012年12月《桃园》更新全新版本。

3、《桃园》在中国台湾地区运营的是2D版本。

活动截止日期：2013年1月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年2月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡（1张）。

2012年11月中旬刊有奖问答中奖名单

河北 林煜

吉林 赵昆

北京 张星凡 P

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》帮会淘金记

■四川 阿鱼

寒冬的清晨，刀子般刺骨的冷风嗖嗖地从小木房的缝隙中涌入，瞬间便来到我的床前，毫不客气地从我的脖子钻入胸口，与我一同取暖。就这样，我被冻醒了。

当寒冬清晨传佳讯

“尼玛，这帮会分配的福利房实在太寒碜了，一刮风，全往被窝里蹭；一下雨，我就在屋里看海；一下雪，我第二天准成雪人。这屋子尼玛能住人吗？唉，安得广厦千万间，大庇天下寒士俱欢颜啊！”发完牢骚，我长叹一声，将头塞进被窝里，抵御寒风的侵袭。

就在此时，一个高亢的声音从屋外顺风传来：“金鱼翻塘啦，大家快行动起来啊！”不用猜，肯定是住着最差的福利房，吃着最次的工作餐，却有一颗忧国忧民之心的大忙人小胖。

“尼玛，不就是金鱼翻塘死了呗，我们行动个蛋啊？这小胖真是拿了鸡毛当令箭，扯淡！”我骂道。翻塘是我们这地方的俗语，鱼儿在水里因为缺氧而死，就会翻转身子，肚皮朝上，我们称之为翻塘。

小胖的声音再次传来：“金玉满堂开启了，大家快行动起来啊！”这次我听得真切，原来不是翻塘，而是满堂。金玉满堂？啊！难道就是那个送经验、送钱、送宝贝的福利活动？

我刚入帮时，就有人给我说过金玉满堂活动。据说这活动是每年新春来临前才能开启，地点就在我们帮会城市里。参与者会获得经验与金钱，还有机会得到珍兽舍利子、武魂书等宝贝。对了，这活动还能增加帮会金库的资金，我们帮主老说资金不够，没法改善我们的福利待遇，就指望着金玉满堂活动为帮会增加资金了。综上所述，我实在没理由错过金玉满堂活动，即使在这天寒地冻的季节。

三朝元老钱为一

我用最快的速度穿好衣服裤子，冲刺到小胖身边，拉住他的手臂，气喘吁吁地说道：“我要参加！我要参加！”小胖有些厌恶地摆脱了我的手臂，冷冷地回答：“要参加就去钱为一那里，别拽住我。”在小胖眼中，和他同处底层、又比他晚来的我，没资格与他套近乎。“尊卑有序”这是小胖经常挂在嘴边的台词。

我心情很好，所以并不在意小胖厌恶的神情，转身就往钱为一的住处跑去。

钱为一是我们帮会的三朝元老，主管财政，掌握着大家的钱袋子，连帮主都要敬让三分。身为三朝元老，钱为一对待工作极其认真，不容任何人染指财政事业，连帮主也不行；因此，没人知道帮会金库有多少储备金。钱为一整天说帮里没钱，我们那位白痴帮主也就信了。记得半年前，钱为一小舅子承建的帮会饭厅垮塌了，他小舅子没钱，帮会金库也没钱，于是钱为一高风亮节，随手就拿出了1万金重建饭厅。白痴帮主与我等屌丝感动得一塌糊涂，亲切地称呼他为老钱，老钱地位进一步稳固，继续把持财政大权，疯狂捞钱。

“老钱。”我怀着激动的心情来到钱为一面前，“我要开启金玉满堂活动，我要为帮会挣钱，鞠躬尽瘁死而后已。”我口号喊得很煽情，可惜钱为一无动于衷。只见他眯着鼠眼，冷笑着道：“开启金玉满堂？你算个蛋啊？只有帮会高层领导们才有资格开启。几分钟前帮主就已经开启活动了，你让我怎么给你开？”

我心里有些恼怒，但又不敢发作，只能讪笑道：“嘿嘿，老钱，您知道我这个人笨嘛，您老多包涵！”“嗯哼。”钱为一冷哼一声，语气稍微缓和了些，“我人好就不和你计较了。去姓武的莽夫那里，万劫灵玉出现在他附近了。”

钱为一口中的“武姓莽夫”，说的是帮会城市里的军事官员武大威。武大威是武人出生，为人耿直、豪爽，深受我等屌丝喜爱。不过钱为一却看不起武大威，认为其空有一身横肉，却无半点文墨。


这就是我们帮会的福利房，我简陋的小窝


帮里兄弟姐妹很多


这位老人告诉我：金玉满堂活动很给力


“财神老爷”钱为一


好大一块万劫灵玉

矿锄难倒英雄汉

等我到达武大威身边，看见一旁矗立的蓝色石柱——万劫灵玉时，才发现自己已经落后于众人了。白痴帮主及一干中高层领导，还有以小胖为首的若干屌丝帮众早就守候在此。

“小天，你带矿锄了吗？”帮主微笑着问道。“没带！”我回答，“我虽然学过采矿，但从未碰过矿锄；因为我是一名武者，不是手工达人。”

“呵呵，不带矿锄，一会儿万劫灵玉刷出灵玉矿石堆后，你怎么采集呢？不采集，就没有宝贝拿哦！”帮主笑眯眯地说。

“虾米？”我大喊道，“还有这种说法？小胖怎么没告诉我？”

“切，你爸是李刚吗？我没义务告诉你！”小胖冷冷地回应，随后把头一转，继续与身旁的领导们欢声笑语。

“好，你够狠！”我没有争辩的底气，只能立即动身，前往洛阳城购买矿锄。

矿石堆里产宝物

等我买了矿锄回来，灵玉矿石堆已经刷出，分布在帮会城市各处。城市里到处是扛着矿锄采矿的劳动者。我也不甘落后，找到一堆矿石就开始挖掘。

“叮咚，叮咚。”伴随着清脆的金属碰撞声，我终于采集到了矿石。

尼玛，不对，怎么只有伴生矿？我看着手中的矿石，心里大呼坑爹。

灵玉矿石能够增加帮会金库的储备金，帮众将灵玉矿石交给万劫灵玉后，帮会资金随即增加。另外，万劫灵玉每刷出一批灵玉矿石，自身血量便会大幅度减少，如果不能及时补充血量，万劫灵玉很快就会消亡，金玉满堂活动便会中断。只有两种物品能够补充万劫灵玉的血量：一种便是我们采集到的灵玉矿石，万劫灵玉收集到50块灵玉矿石后，自身血量便会得到显著提升；另一种物品叫做补天石，它可以为万劫灵玉回复一定血量，不过获取难度较大，只能在“帮派打探”任务中几率获得，并且使用此物还会消耗我们大量活力。因此，用灵玉矿石来补给万劫灵玉血量，增加帮会资金，成为了帮众们的主要任务。

至于那伴生矿，只对醉心生活技能的玩家有些用处，几乎是可以忽略不计的陪衬物。

小胖的险恶用心

我在一番辛苦之后，只挖到了伴生矿这样的“鸡肋”，自己又不是生活玩家，实在是太坑爹了！

没办法，只能怪自己人品太差了，继续挖吧！我扛着矿锄，继续寻找灵玉矿石。一堆、两堆、三堆……我接连挖了好几堆矿石，都是坑爹的伴生矿。“这不科学啊！我人品再差，也不可能连一块灵玉矿石都没有吧？”我自言自语，发泄心中不快。

“叮咚，叮咚！”前边不远处传来金属碰撞声，是小胖，他也在努力采矿。

我正想上前招呼他，却见他鬼鬼祟祟地收起矿锄，将地上的矿石捡起，一溜烟地跑了。我感到有些奇怪，便来到他采矿的地方。这里的矿石看上去很完整，似乎没有人开采过，但小胖刚刚明明挖掘过啊？我带着疑惑与不解，用矿锄挖掘起来。不一会儿，我顺利收获到了伴生矿。

“尼玛！”我顿时明白了，怒火中烧，“原来是小胖这厮搞的鬼。他每挖掘一堆矿石，便将其中的灵玉矿石、珍兽舍利子或武魂书拿走，只留下伴生矿。因为矿物没有采完，所以矿石堆很容易恢复成最初的样子。小胖用这一招来迷惑众人的视线，耽搁其他人的时间，让自己有充分的时间挖掘更多的矿石堆。”

我将小胖的龌龊行为告诉了帮主。

“我勒个擦！”一向温文尔雅的帮主竟然破口大骂，“怪不得我每次都是伴生矿，还以为自己人品太差，原来是那小子在捣鬼。把丫给我关禁闭，好好反省一下！”

“帮主英明！”我高兴地恭维道，顿时觉得帮主也没有那么二。不过，我心里隐隐有些不安，但又说不出不安的原因。



我会采矿，可是我没有矿锄！



前往洛阳城杂货商处购买矿锄



帮会城市地图，矿石随机散落在各处



小熊别闹，有了舍利子就喂你



努力采矿中

帮会惊现“掠食者”

没有了小胖捣乱，我终于采集到完整的矿石堆，从中收获了灵玉矿石与珍兽舍利子。我继续挖掘，目标是更多的灵玉矿石、珍兽舍利子与武魂书。

一个扛着矿锄的陌生人与我擦肩而过，我没有在意。第二个陌生人与我擦肩而过，我有些注意了。第三个、第四个……第N个，我无法淡定了。

“帮主，金玉满堂不是我们帮开启的活动吗？为什么其他帮派的人可以来我们城市挖矿？这不科学啊！”我表示抗议。

“这是策划大人安排的，据说灵感源于风靡网络的‘偷菜’游戏。策划大人想让大家体验‘偷’与‘被偷’的乐趣。”帮主无奈地回答。

“偷他妹儿啊！”我愤怒了，“这些人扛着矿锄四处乱窜，明目张胆地采矿，哪里像是在‘偷’？分明就是在抢矿啊！”

“唉，我也没辙啊！”帮主长叹一声，“不知是谁把风声泄露了出去，好多帮派的人都来这里抢矿。我们帮实力有限，打也打不过，只能抓紧抢矿了！”

“一定是小胖在捣鬼。”我愤愤不平，“对了，帮主，外人采的灵玉矿石可以交给万劫灵玉吗？只要他们能将矿石交上去，我们还是能接受的。”

“嘿嘿，你想得美！”帮主苦笑道，“非本帮人士采集的矿石，无法上交给万劫灵玉。那些人摆明了是冲着珍兽舍利子与武魂书来的，哪管我们帮派的死活？”

“唉，那只有抢了！”

雪中送炭璞玉石

虽然我与同伴们拼尽全力采矿，但奈何前来抢矿的人越来越多，到手的灵玉矿石也就越来越少。上交的灵玉矿石数量不够，万劫灵玉的血量便无法回复，我们只能眼睁睁地看着万劫灵玉褪去光彩，枯萎消亡。原本小胖那里有一定数量的灵玉矿石，但不知被他藏到哪里去了，死活不肯拿出来，这愈加证明了他心里有鬼。帮主一怒之下开除了小胖，并将其列为帮会公敌。

“没搞头了吗？”我小心翼翼地询问帮主。

“没搞头了！上头规定金玉满堂活动每天只能开启一次，钱为一那厮必定会以此为理由，拒绝我再次开启活动。”帮主回答。

“你是帮主啊！钱为一不过是一个小小的财政官员，你怕他做啥？”我刺激帮主。

“切，你想得简单！钱为一上头有人，后台很硬很强大，要不他怎能成为三朝元老？我不是怕钱为一，我是怕他上边的人啊！”帮主郁闷地说道。

“唉，那算了，大家都散了吧！”我垂头丧气。

“等等！”帮主突然说道，“也不是完全没法。钱为一酷爱玉石，尤其喜爱一种叫做万灵璞玉的稀有玉石。如果能找到此物送给钱为一，我就有把握说服他，再次开启金玉满堂活动。”

“万灵璞玉？”我大叫道，“我有，我有啊！上周末我参加镜湖剿匪活动，刚好得到了这玩意儿。我一直在想它有什么用处呢！”

“哈哈哈！”帮主大笑道，“它的用处就是雪中送炭啊！快把璞玉给我，我去说动钱为一那个老狐狸。

尾声

如愿以偿，金玉满堂活动再次开启。

没有了小胖这个内鬼，活动低调而顺利地进行着。等到活动圆满结束时，我已经收获了一大包珍兽舍利子，还有十多本武魂书；帮里的伙伴们也是收益颇丰。同时，帮会金库资金明显增加，帮主借此机会让钱为一拿出资金改善大家的居住条件。钱为一拿人手软，而且帮会资金确实增加了，所以他也不好拒绝，只得答允了。

看来我真的误会帮主了。咱帮主不是白痴，而是大智若愚，一直在想办法为大家谋福利。幸好有这金玉满堂活动，让我们包包鼓了，住房也宽敞了。我爱我们帮，我爱帮主，我更爱这给力的金玉满堂活动！P


贼眉鼠眼的小胖



终于获得珍兽舍利子了


非本帮人员在采矿


有了武魂书，我的武魂就能变得更强


帮会金库有9000多金，可以盖新房了。

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演 ■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》冬季内容揭秘

■四川 阿鱼

2012年末，网上盛传的末日预言并未实现，“劫后余生”的我们有理由好好庆祝一番，为自己一年的忙碌划下一个圆满的句号。这不，在《天龙八部Online》江湖中，玩家们已经开始用实际行动辞旧迎新了。

奇！冰雕围城

提到新春时节的洛阳城，相信许多人脑海里会浮现出“银装素裹”的雪景。不错，往年这个时候，洛阳城已是瑞雪连降，放眼望去，好一片洁白无瑕的世界。今年的洛阳城依旧迎来了象征着丰收、吉祥的瑞雪，依然有“银装素裹”的美丽雪景。与往年不同的是，如今的洛阳城，不仅有瑞雪，还有冰雕。哈尔滨的冰雕节全国闻名，许多身处南国之人跋山涉水，不远万里前往哈尔滨，只为能够与那些美轮美奂的冰雕来一次亲密接触。

不过对于我这样的工薪阶层而言，金钱与时间是我前往哈尔滨看冰雕的最大障碍。正好，天龙江湖也举办了冰雕节，地址就在白雪覆盖的洛阳城内；所以我选择宅在家里，进入天龙江湖，前往洛阳城感受冰雕的艺术魅力。漫步洛阳街头，一座座鬼斧神工的冰雕作品映入眼帘，实在令人大饱眼福。我个人认为：这洛阳城的冰雕要略胜哈尔滨冰雕一筹，胜在一个“奇”字。

哈尔滨地处北方，占据天时与地利，雕塑冰雕需要的材料可谓取之不尽；而洛阳城位于南方，能有一场瑞雪已经很不错了，冰雕的材料实在难寻。可洛阳城偏偏就有了冰雕，怎一个“奇”字了得！

喜！珍兽卖萌

女人卖萌可爱，男人卖萌可耻，珍兽卖萌呢？答案是可喜！

今年新春，天龙江湖送给我们的礼物不仅有栩栩如生的冰雕，还有萌翻全人类不负责的西式珍兽。铜皮铁骨、力大无穷的绿巨人，来自异次元空间、身负雷霆之力的雷神托尔，身体素质数倍于常人的偶像级人物美国队长，行走于暗夜之中、神出鬼没锄强扶弱的蝙蝠侠……西方影视文学作品中的“大侠”们全都来了。他们原本是荧幕上的英雄，来到天龙江湖后，摇身一变，成为了萌态可掬的珍兽伙伴。你看那个绿巨人，萌萌的身段、滑稽的八字胡，还有笑死人不偿命的走路姿势，完全没有英雄范儿。珍兽很萌，但绝不代表它们柔弱可欺；相反，这些处于变异形态的超级英雄们实力极强，拯救江湖的使命或许将由它们来完成。

面对这样一群“上得厅堂下得厨房”的英雄级珍兽，你还能保持淡定吗？

急！生肖求助

我们在洛阳城赏冰雕，遛珍兽，生肖龙却在大理城急得冷汗直流，坐立不安。这生肖龙乃是天庭派来的使者，是我们的守护神之一，拥有非凡的本领。究竟发生了什么事，竟能让生肖龙这位天神如此失态？

接到武林盟主发出的“行侠令”后，我连夜赶到大理城，与生肖龙见了面。“唉，生肖蛇不知去哪里了啊！这可要了我的命！”一见面，生肖龙就大声诉苦。的确很要命！每年除夕时，守护世间的生肖们都会进行轮换，十二生肖们各司其职，竭力维护人世间的安宁。2013年是蛇年，该由生肖蛇来接替生肖龙，继续守护世间。可不知为何，生肖蛇在前往大理的途中失踪了。眼看除夕日益临近，接班人却迟迟未来，若不能顺利完成生肖轮换，后果将不堪设想。生肖龙寝食难安，万不得已，他只能求助武林盟主于九莲，希望足迹遍布天下的江湖侠士们能寻找到生肖蛇，解除危机。

生肖蛇究竟去哪里了？先得追寻线索。在办案过程中，我找到了一些目击者与知情者，他们愿意提供与生肖蛇有关的消息，不过先得帮他们做一些事，比如送信、收集道具和捕捉珍兽等等。这些事情都不难，就当是助人为乐吧！


张灯结彩，新春脚步临近了


唯美的冰雕


萌翻全场的小珍兽


我说这是绿巨人，你信吗？变身加农炮


找寻破案线索

做完所有事情，我将收集到的线索综合在一起，顺藤摸瓜，终于知道了生肖蛇始终的原因——蛊惑猫在捣鬼！当年十二生肖排座次，蛊惑猫虽然实力非凡，却因为心术不正被玉帝排斥在外。蛊惑猫从此心怀怨恨，发誓要进行报复。蛊惑猫表面上继续与十二生肖维持友好关系，暗地里却用各种阴招攻击十二生肖。生肖蛇迟迟未与生肖龙会面，是因为他不小心喝了蛊惑猫酿制的一杯“千日醉”，烂醉不醒。谜底揭晓，与蛊惑猫的决战不可避免。我使出浑身解数，在珍兽伙伴的协助下，击退了蛊惑猫，并拿到了“千日醉”的解药。“我这是在哪儿？”大理城生肖龙身旁，生肖蛇揉了揉朦胧的双眼，迷茫地问道。“靠，你这吃货，差点误了大事，快点和我办理交接手续！”生肖龙笑骂道。

危机终于解除，我也可以放松心情，蒸几个包子来吃了。

趣！全民蒸包

话说这蒸包子，乃是天龙江湖一年一度的人气活动。此活动精彩有趣，不仅让大家亲历包子的制作过程，还有美味大包供我们品尝，更有类似于“杀人游戏”的趣味玩法包含其中；所以，每年这个时候，无数江湖儿女都会聚集在苏州梁道士身边，组队参与蒸包子活动。

蒸包子活动期间，修为在20级以上的玩家，可以组建一支4～6人的队伍，前往苏州梁道士处参与蒸包子活动。梁道士会给队长一个美味的蒸笼。队长将蒸笼放到空地上，每个队员都要点击蒸笼，确定自己准备好了；最后由队长点击空地上的蒸笼，蒸包子趣味游戏就开始了。

包子共有3种类型：灌汤包、豆沙包与大憨包。游戏开始后，队伍里的每个成员会随机得到一种包子。此时点击蒸笼，玩家可以看见其他队友的包子，但不知道自己得到了哪种包子。

由队长开始，选择蒸包子的类型，然后随机让下一个人选择。此时屏幕上会弹出选择包子的对话框：玩家可以选择同意或者是不同意。如果选择同意，就换下一个玩家发言。选择不同意，就可以换另一种包子，每人只有一次不同意的机会。

玩家对包子的选择，会以私聊的方式出现在聊天框里，大家要仔细分析队友们的选择，然后根据系统一开始的提示，来推断出自己是什么包子。

当队伍里所有人都同意蒸掉某种包子时，该包子就会被蒸掉。被蒸掉包子的玩家会变身成一个大包子，效果持续2分钟，不能手动解除变身效果。赢得游戏的玩家会获得大量经验励。

嘴馋的你，是顺利蒸好包子，获得丰厚奖励呢？还是不幸变身为大憨包，被众队友嘲笑？结果由你自己决定！

乐！新春祈福

吃也吃够了，玩也玩够了，各种乐趣都体验了！接下来，就让我们保持这种欢乐的心情，在新春来临之际为来年祈福吧！

修为在30级以上的玩家，可以前往大理找到孙八爷，参与祈福活动。孙八爷会给我们一个祈年福结，这玩意儿有什么用呢？带上福结前往苏州太湖，找到久负盛名的许愿树，将福结挂到树上，我们就能随机获得以下奖励：经验、新年福香包、煞星易容丹、染发剂、烟花。

这里要特别说说新年福香包，将此物对其他玩家使用，可以为其增添“新年福香包”增益状态；同时，目标玩家还有几率获得特殊外形装备：福娃面具与喜娃面具。

另外，具有“夫妻”“师徒”“结拜”关系的玩家，可以组队参与祈福活动。组队后，大家可以找孙八爷额外领取一个祈年福结，每人手里都有两个祈年福结。

综述

又是一年岁末时！春节即将来临，就让我们在《天龙八部Online》冬季版里，与来自五湖四海的江湖儿女们共度春节，辞旧迎新！


真相即将揭开



领取美味蒸笼


有人变成大包子了


领取祈年福结


祈福中

汇众教育
本期推荐
成都（游戏动漫）校区

学习改变命运 35岁高龄学生成功转职

有人说："隔行如隔山，尤其是30岁以后"然而就在成都汇众游戏学院程序23006班，一位叫张杰的35岁学生成功转职成为一名游戏程序员。

2012年10月，成都汇众游戏学院程序23006班，迎来了结业的日子，与往常结业班就业情况一样，在同学们结业前一个月，班上大多数同学已经被游戏企业录用。游戏程序开发属于高薪岗位，在这批毕业同学中，平均试用期月薪为3250元，其中出现了一位35岁同学，经过他本人的努力，成为近期年龄最大的就业明星。

2012年10月29日，是张杰第一天以程序员的身份，去上班的日子。在成都汇众学院完善的就业体制下，张杰目前就业于四川华南信息产业有限公司，担任界面程序设计工作，试用期月薪达到4500元，实现自己目标的同时，也为家庭带来了更多的财富。

张杰于1977年出生，曾经就读于西南民族大学艺术设计专业，2001年大学本科毕业的他成功就业，起航了他人生第一次职业生涯的旅程。在将近10年的工作中，张杰凭借出色的工作能力，从职员一直到美术总监，好工作，高收入，这是多少职场男女终究追求的理想生活。

随着他本人对工作的认识加深，张杰发现，在互联网前端设计工作中，最大的障碍就是设计与程序的衔接问题，而且随着社会科技的发展，岗位职业的分工也越来越明细，这个问题在工作中越来越突出，为了让工作更加得心应手，为了增加自己的综合能力，为以后的事业打下基础，张杰下定决心要认真努力学习一门编程语言。

曾经听过很多人告诫了他："学习编程对于没有基础的人来说很难，而学习C/C++更是难上加难"。对于没有编程基础的张杰来说最大的担心就是能否跟上课程进度，因为自己已经不再年轻，而且是零基础，要是学习失败后，将会怎么办？35岁转职失败，他是伤不起的。张杰心里暗暗地想：自己一定要努力学习，现在的烦恼，是为了以后更美好的未来。

在来到汇众教育成都校区学习之前咨询过一些其他的学校，但他印象最深的是在汇众试听的第一堂课，讲的是进制的转换，程序曾老师用非常简单的方式就把一个枯燥无味的数学知识讲解得有声有色，这使他对学习程序信心大大增加了。一年漫长的学习过程是辛苦的，他发现，他周围的同学都比他小很多，跟着一帮年轻的同学一起学习，使张杰压力很大，他们反应快，接收能力比自己强。

张杰抓紧利用自己课下时间，坚持复习老师当天内容，预习第二天上课内容。这种学习方法看起来很老土，但是也成就了张杰今日的传奇。汇众老师了解到张杰的担忧，除了给予他鼓励的同时，程序曾老师也耐心的为他讲解。当完成一个游戏后，张杰感觉到那种成功喜悦和成就感，学习的信心也就慢慢建立起来了，这让他更坚信当初的选择学习程序是正确的。

作为成都汇众校区最高龄的学生，张杰感谢学校，感谢授课老师的辛勤付出，想念那些一同学习的小兄弟妹妹们，祝大家辛苦学习，学有所成。

成都汇众动漫游戏学院帮助众多同学实现他们的理想，张杰同学只是其中一位，成都汇众游戏学院像一艘扬帆的大船，载着同学们沉甸甸的梦想，把他们送到理想的彼岸。

汇众教育成都动漫游戏校区限额定制委培招生，报名前可现行到企业参观咨询、到校区试听，充分考察，报名即签合同。

玩过了别人做的游戏，是时候自己动手实现梦想了。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐
青岛（游戏动漫）校区

学动漫游戏设计 振兴中华民族创意产业

离退伍的时间越来越近，很多退伍军人都很珍惜自己在部队的最后一段时间。那么退伍后怎么办？退伍后的出路在哪里？这都成为了他们首要考虑的问题。

对于军人来说退伍就等于他们的军人生涯到此画上了一个句号。当兵几年没有令他们攒下多少物质上的东西。他们奉献的太多，收获的太少。要退伍了，到了卸衔仪式看着自己的肩章、帽徽被摘了下来，眼泪就会止不住的留下来。“男儿有泪不轻弹，只是未到伤心处！”退伍后的他们将开始另一个崭新的人生。

退伍军人经过部队的培养，在政治、军事、思想、纪律等各方面得到了锻炼，具备了高尚的道德情操、旺盛的工作干劲，严格的组织纪律性，坚忍不拔的精神，但是退伍军人退伍后普遍存在一个问题，就是没有特殊的技能，缺乏社会经验等。怎么解决退伍后找工作的一系列问题，退伍军人的出路在哪里？退伍军人学什么技术好？

入门门槛

大多退伍军人的文化课底子薄，学技术应该找一门文化课要求不高，入手比较容易的专业，什么样的专业比较合适呢？青岛汇众教育动漫游戏设计不注重文化课的高低，注重的是技能的培养，注重的是动手操作能力的培养，学习的过程中根据平时看的动漫、玩的游戏来授课，教学直观、有趣、容易上手。

国家扶持

十二五规划中明确指出将文化发展作为未来五年的工作重心，动漫文化作为文化发展的重要组成部分，国家出台各种政策支持动漫行业发展，支持动漫精英人才的培养，振兴中华民族创意产业。

热门程度

游戏产业已经被信息产业部、国家科技部列为IT领域重点扶持的支柱产业之一，游戏已经成为当今社会人们休闲娱乐最为流行的一个部分，是人们生活中不可分割的重要组成。动漫产业，是许多发达国家的重要支柱产业，全世界动漫产业总产值已达到5000 亿美元，是仅次于IT产业之后的又一经济增长点。动漫游戏产业被誉为永不过时的朝阳产业。

人才紧缺

游戏动漫行业从业人员需求量大，据报道需要人才为15～20万，而每年提供的人才仅为1～2万，人才缺口极大。

前景发展

2011年游戏人才需求量是100余万，月薪一般在6000元左右，高级设计师的收入平均每月高达10000元，近几年网络游戏制作及动漫制作在国内正成为快速崛起的产业，从事这个行业制作的人，收入十分可观。目前全国动漫从业者还不到1万人，只及韩国的1/3。现在全国影视动漫人才每年需求量达15万人，但我国美术类高等院校动漫专业每年毕业生尚不足千人，动漫人才的供给和需求正处于严重失衡的状态。据了解，现在的CG行业，不少高薪岗位都处于人才缺乏状态，优秀人才的年薪将达到10～50万元。学游戏动漫设计，振兴中华民族创意产业，是中国退伍军人最好的出路。

游戏设计培训———青岛汇众教育成立于2006年，位于青岛国际动漫产业园内，是总部在青岛的唯一直营校区，是山东半岛地区最大的专业游戏动漫培训学校，是全国最佳培训中心，是工信部门唯一指定的动漫游戏培训基地。

青岛汇众教育小班制授课，零起点零基础进阶式培养动漫游戏顶尖人才。采取国际级游戏动漫园区实训教学，1000家企业订单实训，100%就业。学动漫游戏设计，振兴中华民族创意产业，退伍军人岗前定向特招班火热报名中……

学生作品展示





汇众教育
青岛（游戏动漫）校区

网址： http://qd.gamfe.com/
报名咨询热线： 0532-68851861（节假日不休）
报名咨询QQ： 1457660579、491399882、1285946063
报名地址： 青岛市市南区银川西路67号国际游戏动漫产业园C座3楼

汇众教育
本期推荐
虹口（动漫）校区

零基础学动漫 工作稳定待遇好

“有学生曾经问我们：‘学动漫要什么条件？’其实条件很简单——只要你喜欢动漫，喜欢这个行业，即便是零基础的学生，也可以学好动漫。”——上海虹口（动漫）校区

动漫人才年薪可达数十万

专家点评：2006年起，中国动漫行业得到国家的大力扶持，被称作“21世纪知识经济的核心产业”。这造就动画专业成为职场潜力股中的个中翘楚，甚至与之相关联的影视动画、栏目包装等专业性人才也越来越受到用人单位的青睐。

与其他行业的招聘信息不同，动漫行业的招聘信息往往都把月薪、年薪放在最显眼的位置上：高薪招聘年薪6万～10万具有独立创作能力的幽默漫画主笔；动画项目运作组组长副组长，年薪24万+项目奖金提成；三维动画制作，年薪8万+项目奖金提成。由此可见，在动漫这个新兴行业中，有技术的专业人才可以拿到很优厚的薪资待遇。但是面对相对理想的薪酬，企业却苦于找不到千里马。

校企合作完善的培训体系

在2012年，动漫专业成为热门的新兴专业。汇众教育上海虹口动漫学院的毕业生早在毕业前，就被各类网络公司、游戏公司、影视动画公司预订。预计这股热潮在新的一年将持续。

作为上海最好的动漫教育培训机构之一，汇众教育上海虹口动漫学院其精准的行业定位及完善的培训细节，使得学员遍布国内外各大公司。浓郁的动画氛围和雄厚的实力是每个来访者都无法抗御的力量。那些还在为工作迷茫的人，虽说条条大路通罗马，但总有一条路是让你站在巨人肩膀上的。

汇众教育上海虹口动漫学院是华东区的管理中心，跟上海及周边上千家影视广告、动漫游戏公司达成人才合作关系，现在公开招募影视广告、动漫游戏设计与开发制作学员。

培训优势：

1、入学签订就业推荐协议，毕业进入动漫公司工作，行业平均月薪可达8000元；

2、汇众教育上海虹口动漫校区，2009、2010、2011年“十佳校区”，全国“最佳就业”基地等；

3、本次定向班师资力量是上海校区老师王老师、张老师分别是汇众教育“教师培训教学组组长”与汇众教育“十佳讲师”；

4、针对零基础，免费开设预科班，讲解计算机基础、专业课程，美术基础让学员无障碍学习；

5、特别开设实战训练中心，完全模拟动漫公司真实工作环境，学员毕业后相当于一年工作经验；

6、上海合作企业带薪实习，边学习，边赚钱，边积累实战开发经验，学员毕业相当于拥有动漫设计与制作企业半年以上的工作经验；

7、家庭困难、学习优良的学员毕业考试合格，并且被相关动漫游戏企业录用，可以享受一定金额的奖学金；困难家庭可享受“勤工助学计划”，上海（外地）学员均可；

8、采用游戏动漫行业先进的“云世界”在线学习，学员与学员，学员与老师，学员与企业可以在平台上实现面对面，互动交流，增大高薪就业机会；

9、入学学员可享受全新课程优惠政策，6重大礼包超值优惠；

10、就业成功后，入学学员可享受全新课程优惠政策，跟踪观测期内如被辞退或对工作不满，学校负责再次安排工作。P

校园学员展示





汇众教育 虹口（动漫）校区

招生对象：年龄18-30岁，应届和往届中等及以上学历，希望进入影视广告、动漫游戏行业的爱好者。外地学员安排食宿。

报名时间：即日起至2012年1月31日

报名方法：

1，电话报名：021-36080666 33872226

2，到校报名：报名时提交毕业证书复印件、身份证复印件、1寸蓝底4张个人免冠照片

3，学校网站报名。

学院官网：http://sha.gamfe.com/

学院地址：上海市虹口区东江湾路188号(数字媒体产业园)D座3楼(近三号线、八号线虹口足球场站)

咨询QQ：1579069101（祝老师）
1598089342（夏老师）
1256410245（罗老师）

汇众教育 本期推荐

中关村（游戏动漫）校区

兴趣转化为终生职业 汇众教育来帮忙

就业难的现实已经是大家有目共睹的事情，大学生人数的猛增，企业用人需求跟不上人才供应，导致很多应届毕业生遇到了就业寒冬。

大专生入职“搜狐”纪实

搜狐是国内最大的互联网公司之一，为什么会录取一个背景一般的大专生呢？一般来说，很多企业对学历有一定要求，所以大专生在求职中，机会会少于本科以上学员，但凡事并非绝对！只要夯实自己的基础，把握住机会，就业不是问题，而且进入大公司也不是梦想。吴同学是一个非常勤奋好学的同学，论学历资质他并不是最好的，但是认真的学习态度造就了扎实的基本功底，在老师的指导下，他的每一个阶段的作品都有质的提升，最后凭借他的资质和技术，进入了搜狐这样一个很好的发展平台。

高中毕业，入职上海巨人

朱同学只有高中学历，来汇众教育中关村校区学习前，在某大学学院学习，由于学习内容的空洞，学习方式的单一，加上学历的含金量不高，他放弃了继续学习。经过再三考虑，从小喜欢游戏的朱同学决定将自己的爱好转化为职业。事实证明朱同学的选择是对的，只有有能力和技术的人，才能在职场立于不败之地。在汇众教育中关村校区的一年时间里，他认真学习，每节课都认真听，回去一遍一遍的听录音。而且正科读完他一般都在教室里面做练习，又不懂得当天就问老师，争取把当天地知识消化掉。毕业后经过就业老师肖老师的推荐，成功的入职上海巨人网络，而且目前的薪资待遇都是挺不错的。

未毕业先就业，入职游戏编程开发岗位

杨杰，毕业于贵州贵州民族学院，从小就很爱玩游戏，并且在大学学习期间感觉自己对于计算机语言还挺感兴趣，因此毕业后决定从事游戏程序设计师相关职业。但是因为不是计算机专业的学生，对游戏行业也缺乏认识，所以想找个专业的学校进行学习，因此来到了汇众。在汇众学习期间，他感受到了老师们的专业与负责，学习到从事游戏职业相关的更为全面的知识，程序语言的技能也得到了巩固。在传授知识的同时，老师也会教导他们一些在游戏公司中的行为规范与处事方法。那时候还没有毕业，在一次校园招聘中，他幸运地成为了自己所期望的程序设计师。

大学辍学生也有好前途

曾经是海南师范大学本科学生的刘伟伟，读大学时候，觉得选择的专业不是自己感兴趣的专业，而且也学不到什么。他在校时非常喜欢画画、浏览原画网站、收集图片、看电影和玩游戏。偶然机会在网上查到了竟然有游戏和动漫培训的学校，觉得很适合自己的兴趣爱好和发展那前途，毅然辍学，来到了汇总益智教育游戏学院学习。但是在这里学习，他从来就没有后悔，在游戏学院学习期间老师们都特别认真的教授知识，相比大学老师，他觉得汇众的老师们都很负责，技术也很过硬。经过一年的学习，刘伟伟熟练地掌握了Photoshop、3D Max、BodyPaint、Deep Paint、Unfold3D、Painter等各种软件，从一个没接触过游戏的我到一个可以制作游戏。但是刘同学确实很努力，每个周末我多看到他的身影，在别人都玩的时候，在做练习，他目前就职于北京益众互联科技有限公司做3D美工。

专业人才提升产业附加值

汇众教育招生开设游戏程序开发和游戏美术设计两个专业，年满18岁有志于在游戏设计行业发展的学生都可以报名，目前企业定向委培班招生十分火爆。为保证教学质量及住宿条件的限制，将以小班授课的方式教学，限额招生80名学员，额满截止。

学生作品展示





大航海时代Online ■制作：KOEI ■运营：天希网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.dahanghaiol.com/

《大航海时代Online》军人速成书

■上海 五道杠

《大航海时代Online》延续了“大航海时代”系列的玩法与理念，2012年于国内涅槃重生，引起很多粉丝的关注。据悉，全新版本“美洲大陆”在正式运营后不久即将开放。

在美丽的塞维利亚，有一批致力于海上作战的西班牙军人。他们是骄傲的战士，也是最擅长海上事物的能手。本篇中，笔者凭借自己的游戏经验，想为大家说说西班牙军人职业速成的方法，希望对大家有所助益。

勤做海事任务 打造首座战船

首先，西班牙军人在游戏初期要注意金钱的积累，这就不得不说到海事任务。海事任务的报酬大概在7000左右，初期大家可以依靠海事任务把等级练到5级，在拥有一定资金的情况下就能买到5级的轻排，这是大航海中第一款性能较好的船。船上有10炮40兵，对初期军人来说，有了这艘船如同有了一件精致的武器，可以轻轻松松前往下一个地点——热那亚了。

组队升级快 炮攻是上策

在热那亚，军人们可以和他人组成小队进行游戏，组满5人是最好的选择。由于5级排船有40人，玩家自身的等级、技能、装备却还处在较初级阶段，因此在执行任务的过程中，建议大家选择用炮攻击敌人。炮战时火力相对更为集中，且也容易将军舰击沉。

当人物等级达到9级时，可以更换军用卡拉维尔帆船。该船16炮32兵，可以帮助大家进一步提升战斗力。此时玩家已经可以在热那亚与玩家组队接55-702任务了。

当到达13级时，可以用上野蛮部落中型排桨帆船，这艘船配置了20炮75兵，并且还可以扩展为24炮112兵，是不是觉得更强大了呢？这并不是尽头。

当等级达21级时，大家还能换重型卡拉维尔帆船，此时的兵员最多可达120人，炮台就更不用说了。

当人物达到18级，可换轻型盖伦帆船，该船有30兵24炮，可以改装成45兵36炮的战船，3个炮位的火力，无论是装甲，耐久度，船速，抗浪性等都较为适合长时间海战，因此用此船一直练到30级的玩家大有人在，之后就可以换重型排桨帆船。

如果想在此时转做商人或者冒险家，也可直接练到军人18级，然后选择去西非或印度提升自己的实力。

学习重要技能 强化战斗技艺

之后就可以进军雅典了。这里的海事任务有更高的金额奖励，练到20级后可以回西班牙首都赛维利亚学习技能——贯通，该技能随着等级越高威力越大；水平射击，该技能除了让近距离射击变成可能之外，还随着等级提高增加炮弹的命中概率；弹道学，该技能随着等级提高，提高远距离射程与命中概率。当然，贯通、水平射击与弹道学技能相对比较难练，万事不怕艰险，只要提升了这3个技能，那么在以后的战斗和练级中，大家自会觉得有很大助益。

拓展练级航线 海上轻松升级

在雅典完成练级之后可以前往加勒比或者是北欧继续提升等级，之后只要沿着非洲海岸一路航行至印度洋，由于这是一条练习战斗的好路线，无论是组队、单战都会让大家获得宝贵的战斗经验和丰富的奖励，升级也会变得如鱼得水，即便是在海上，我们都会受益匪浅。当战等练到30左右可以考虑换重型排桨帆船或者对应的炮船了，有实力的话可以在印度找4条大飞的商船队进行练级。到此，军人也算脱离初级阶段。



《大航海时代Online》让梦想扬帆起航



丰富的剧情让玩家置身其中


寓教于乐，这是其它游戏无法获得的


游戏初期，选择西班牙籍的玩家成为绝对主流


游戏对城市建筑还原得十分精细



REVIEW

P163

长弓阿帕奇

“在保证国家安全的前提下，平民能玩到的最真实的模拟游戏。”《Computer Gaming World》1997年1月刊的这句评语不是一句空话，更不是一个噱头——这是一个事实。飞行模拟游戏曾经竞争惨烈，“长弓”凭借出色的素质，在那个年代奠定了自己的地位。这个类型在上世纪90年代那段特殊时期中扮演的角色，就像曾经的冒险游戏之于整个80年代一样举足轻重，MicroProse和EA在这一领域的争霸赛仿佛永不休止，质量越来越高，这俨然是飞行模拟爱好者的黄金时代

■山东 科曼奇复兴计划

徘徊在十字路口

经过《现代战争》的辉煌，一直行走在“电影化”道路上的CoD，终于开始谨慎地朝其它方向迈出一小步。理论上，在《黑色行动Ⅱ》发售之前，我们一直可以乐呵呵地玩着《现代战争2》，一边抱怨“下一作”为啥还不出，如今情况终于发生了一些变化。

使命召唤
黑色行动Ⅱ
Call of Duty: Black Ops II
类型
射击
制作
Treyarch
发行
Activision
发售日
2012.11.12

作为系列脚本化的巅峰，《现代战争2》所提供的东西直到今天来看依旧没有过时，以至于后两作几乎没有在这个架构上改变些什么。我们甚至可以把它重新优化一下做成网游，比如腾讯很重视的CoDOL。但为了年末报表上飘红的数字，动视毫无节操地为CoD系列制定了一个掠夺性的捞钱计划。结果《黑色行动Ⅱ》这部被急切捧出来的作品，站在了守旧与创新的十字路口上。

站在“审美疲劳”的大山前

尽管动视不愿意承认，但CoD早在上一代就已经出现了少许的颓势。至于销量超越前作，还把《战地3》打得满地找牙，一定程度上可以看做是消费者的惯性购买。去年“战地党”和“使召党”长达数月的对喷，可以从一个侧面反映出CoD统治力的松动。其实这也是完全合理的。按照一般的规律，一个电子游戏品牌在出到如此多作品时，总会面临一个坎儿。当年富有新意的设计如今已经被玩家玩透，但如果大刀阔斧地改革创新，一切又将是未知数。历史上有过因为盲目守旧最终灭亡的例子，盲目创新最终面目全非的例子也是数不胜数。如何在保留游戏原有风格的基础上，适当地增加新的东西来缓解玩家的审美疲劳，成了摆在《黑色行动Ⅱ》的制作组Treyarch面前的一个重要问题，好在T社的同志们没让我们失望。

恰到好处的变革

自《现代战争》以来，CoD系列单人战役的模式就已固定。之后几作的剧情即便跌宕起伏，但就游戏本身的互动方式和设定来说，基本没有太大的变化。以至于很多CoD的老玩家玩到《现代战争3》时，已经能够“预知”什么时候敌人无限刷，什么时候会有AC130从头上飞过，什么时候会有援军。今年T社很好地把握到了玩家的疲劳情绪，对《黑色行动Ⅱ》的单人战役做了很大的创新。

《黑色行动Ⅱ》采用了非线性的游戏流程，提供了“打击任务”这一全新的游戏模式。游戏中各种自由度较高的选择标志着CoD系列开始摆脱传统的纯线性剧情。在拯救总统的关卡中，玩家可以选择与总统护卫队一起冲锋陷阵，也可以选择在高处利用狙击步枪掩护总统护卫队迅速通过危险地带。这样的选择对于游戏自身的剧情并没有直接影响，但好歹给了玩家选择的权利。而且也有一些会影响主线剧情的选择，配合“打击任务”的完成程度，将使游戏导向5个不同的结局。加之游戏本身的自动存档机制，使得玩家一旦做出选择就无法回头，只能在任务结束后采用“故事倒带”模式重来，这大大增加了单人游戏二周目的可玩性。

《黑色行动Ⅱ》的创新机制还表现在游戏的关卡设计上。虽然游戏前半段沿用了传统的“突突突”游戏风格，但是到了后半段小Mason的未来关卡中，这种线性关卡设计开始被打破。例如拯救代号“Karma”的程序员时，最终玩家不一定能够100%击毙敌军首领。如果玩家未能成功击毙此人，导致“Karma”被敌人成功劫走，玩家就不得不进行额外的打击任务解救“Karma”。如果解救失败，玩家就此就对Good Ending说拜拜了；在击杀假Menedez的关卡中，玩家拿着狙击枪看到远处押来一个蒙面的囚犯，然后无线电告诉玩家这个人就是大反派Menedez，需要将其一枪爆头。玩家可以按照命令照做，但是在开枪前玩家的耳边会不断回响前面关卡出现的一句话：别忘了Menedez的内奸就在你们中间。这样玩家就有理由怀疑这可能是由内奸导演的一出借刀杀人的阴谋，从而你可以选择射击犯人的脚而不一枪致命，然后跑下去确认犯人的真实身份；最后一关制服反派Menedez时，玩家可以选择击毙Boss报杀父之仇，还是将其押送出去绳之以法。这些选择让《黑色行动Ⅱ》摆脱了传统CoD“不按指示做就失败”的惯例。但是游戏自身依旧保留着CoD系列招牌的多脚本表现方式，使游戏在传统的基础上焕发出新的光芒。另外值得一提的是，游戏的僵尸模式也有了更加剧情的表现，而不是一位的防守，一味的杀杀杀，使得这代游戏成为CoD历史上僵尸模式可玩度最高的一代。

不过，大刀阔斧的创新并没有将《黑色行动Ⅱ》改得面目全非。传统的电影化叙事手法被很好地保留了下来，而且配以T社独有的风格发扬广大。不得不承认，T社在关卡设计和叙事手法上正在逐渐的追赶，甚至超越老I社。本系列的老玩家依旧能够在游戏



■ 武直、战略轰炸、地面装甲，多人模式呈现出了一个立体化的紧张战场，这种耐玩度是单人模式下做几个结局都不能比拟的

■ 骑马桥段颇具创意，很有一种“大表哥”的范儿



■ 看看我们声纳瞄具，自带“透视作弊器”



■ 第一关草原场景代入感很强，DX11的光影效果掩盖了粗糙的引擎材质



■ 被无人机蹂躏的城市，火光冲天，爆炸不断



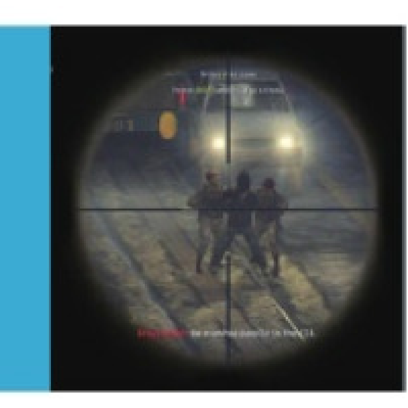
■ 本作玩家有机会扮演老mason和他的基友Woods，这让玩家第一次通过“基友”的视角看到上一作黑色行动中的“自己”



中找到该系列惯有的代入感，而且这种代入感在对人物有血有肉的刻画中显得更加强烈。

稍有漏洞的剧情

在剧情方面，《黑色行动Ⅱ》同样做出了不小的改动，为我们描述了一个更加“靠谱”的世界观。虽然反派Menedez制造恐怖袭击的最初动机之一竟然是出于自己妹妹的香消玉殒（妹控的力量是伟大的），但是对于世界观的描述和设定要比“现代战争”系列更加严谨，更贴近实际。相比于后者“一个漏洞百出的大屠杀引发的世界大战”这一有些荒谬的剧情设定，T社十分聪明地选择了前一阵国际上十分热闹的稀土资源争夺。结合未来的科技发展趋势，提出了“稀土大战”这一核心。宏大的背景通过David Mason和Woods的回忆将初代《黑色行动》的人物剧情引到本作中。前后40多年的时间跨度被很好地联系了起来，展现出完全不同I社的风格。同时游戏描绘的未来世界的景象也是十分新颖的。你不得不承认的是，在发挥想象力方面，T社比I社更加大胆。所以在《黑色行动Ⅱ》中我们看到了完全漂浮在大洋上的人工岛屿，穿越自“命令与征服”系列中的微缩版MKII机器人，当然还有网络红人FPSRussia最喜欢的遥控无人机。比起I社描绘的那个“近未来”，《黑色行动Ⅱ》的未来世界无疑更加精彩。



狙击抉择

在狙杀假Menedez的关卡中，玩家接到的命令是“爆头”，但是此时游戏会不断重复“Menedez甚至在CIA都有眼线”这句话来暗示玩家这可能是一场阴谋

遗憾的是，T社给我们带来了一个不错的剧情背景，却没能很好地把握它。在整个剧情的叙述中，有许多细节交代得漏洞重重。反派Menedez的妹妹究竟怎么死的？为什么小Mason会和她在一起？上世纪70年代Menedez在CIA的卧底到底是谁？如果是Hudson，那么为什么Menedez又要杀死Hudson……诸多细节上的问题使得原本十分精彩的剧情显得经不起推敲，而且游戏开场动画中的场景与实际游戏的剧情出入很大，让人觉得有些莫名其妙。可见T社虽然有独辟蹊径的剧情风格，但是想要像老I社那样轻松驾驭，还是需要再努力一下。

止步不前的多人对战

从《现代战争2》开始，历代CoD的多人模式都是在前作的基础上增加新武器、修改数据、增加模式。当然所有的多人射击游戏都在这么做，但是CoD的更新速度实在是太快了，一年一次的频率让这种增量很难像其它游戏那样给玩家提供足够的新鲜感，反而像不断放出的60美元DLC或平衡补丁。每一代的多人游戏都会着力解决前一代比较IMBA的玩法，使得游戏趋于平衡，但是过于频繁的“补丁”叠加，导致的结果是玩法多样性的缺失。最终我们看到《现代战争2》的那种多人对战——所有人拿着差不多的枪在差不多的地方用差不多的方式干掉犯了差不多错误



■山姆大叔又面临灭顶之灾——等等，我为什么会说“又”呢



■在妹妹被抓的关卡中，玩家扮演的Menedez有着无限的弹药



■反派Menedez是CoD系列中少有的天才



■这个系列的多人模式已经足够好，但在出了这么多作的基础上我们期待一个更大的进步



■在解救总统的这个场景中，如果你是狙神，可以选择用狙击枪掩护护卫队；如果你喜欢无脑冲，可以选择与护卫队一起出生入死

的敌人。

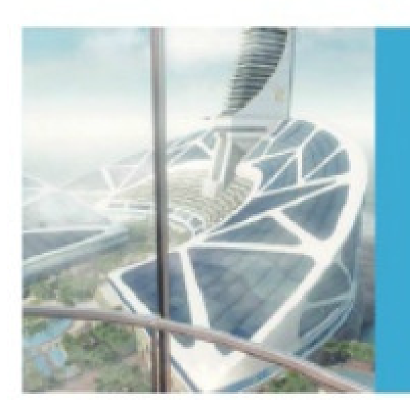
在单人模式进行大刀阔斧的改革后，T社在多人对战方面并没有拿出比较明显的改进。尤其是地图的设定，并没有突破《现代战争3》的枷锁。其实当年《现代战争2》的多人模式的评价之所以高，很大程度是因为地图的多样性。在“现代战争”前两作和《战火世界》里，既有适合巷战的里约平民窟、废弃仓库等地图，也有适合蹲点和狙击战的废土、中东大街等地图。虽然在某个地图上某几种武器是十分不平衡的，但是平均到每个地图上大家又都是公平的。但到了《现代战争3》，为了应对部分地图上某些武器过于强势的问题，I社在地图设定上开始“平均用力”，同时努力限制蹲点和“跑刀”的效果。这种情况发展到《黑色行动Ⅱ》时愈发极端，以至于狙击手很难找到一个合适的蹲点。

武器方面，《黑色行动Ⅱ》也呈现出近战高射速武器王道的趋势。全新的Perk模式和新加入的诸多武器配件虽然很新颖，但是完全沿袭《现代战争3》的地图设定让玩家不得不面对各种狭窄地带的近距离火拼，本质上并没有改变多人游戏的节奏和风格，所以本作的多人模式基本沿袭了上一代冲锋枪近战“突突”的风格。T社曾经在《黑色行动》的多人模式地图上做过大量不同于I社的设计，比如拜努克发射场的垂直多层地图设计，香港九龙村寨的滑索等。但是此次我们基本没有看到这些闪光点，与之前宣传中的“大变革”相差甚远。不过值得欣慰的是，本作在射击感上有了很大的改进，借鉴了I社的很多特点，虽然仍旧存在着射击音效差，脚步声不明显等问题，但相比于《黑色行动》来说已经有了很大的改观。

路在前方

在《黑色行动Ⅱ》出现之前，曾经有人预言，如果CoD此次再像《现代战争3》一样吃老本，那么这款作品很有可能就是“CoD帝国”崩溃的开始。好在T社本次的表现十分令人满意，通过一系列的创新为我们带来了一个全新的CoD。更重要的是，这些创新带来了一系列新的可挖掘的元素。比如“打击任务”模式是不是可以做成多人合作游戏？小梅森又将带给我们怎样更多的故事？未来世界的格局会是什么样？未来的那个CoD，让我们充满了遐想。此次站在十字路口上的T社做出了正确的选择，希望下一款CoD的制作组能够继续做出正确的选择，让CoD系列成为真正的神话。

当然在最后我们还是衷心的希望动视能够尽快为CoD搞到一个新的引擎，不要再让我们继续忍受粗糙的建模以及某些场景中那种给人一种不堪入目的油腻感。我们是喜欢60帧，但这不是你们不思进取的借口啊。P



高富帅专享

漂浮的人造岛屿“巨象”是富人们的度假天堂，充满了象征科技的流线型设计，T社对于未来世界的刻画可谓入木三分



打击任务模式融合了策略游戏的元素，给了玩家不同于FPS的游戏体验



这种气动滑翔服在现实中已经投入应用了，如果你多关心一下科技领域的话，你会发现T社的科幻设定是十分严谨的



如果玩家不能在规定时间内击毙小头目DeFalco，并不会导致游戏失败重来，而是会改变游戏的剧情走向，从而影响最终的结局



年迈的Woods的回忆补完了整个故事体系

僵尸模式在前作的基础上做了不少的创新，提高了耐玩度

■江苏 防弹手柄

演砸了的军事片

"蒙太奇"的实质就是将马脚遮起，以前的Infinity Ward就是靠这一招创造出了"使命召唤"系列的辉煌，只是他们后来遮得越来越多，遮出了满屏狗血。《荣誉勋章》说我们不需要蒙太奇，要走纪实路线，要用细节来征服观众，结果随着细节越来越多，马脚也越来越多……

荣誉勋章
铁血悍将
Medal of Honor: Warfighter
类型
射击
制作
Danger Close Games
发行
ELectronic Arts
发售日
2012.10.9



■ MoH本来就是CoD的根与本，然而EA却回避了这一最基本的事实，刻意想做出与之不同的风格，即所谓的"军事纪实感"

于2010年重生的"荣誉勋章"系列（以下简称MoH）尽管在重复CoD，抑或说是自己所开创的老路，但在风格和市场定位上还是做足了文章。伪军事纪录片风格明显区别于CoD的狗血套路，尽管市场反响一般，但还是给FPS玩家，尤其是臭军迷玩家留下了不错的印象。当EA的《战地3》在军事大片体验的比拼中输得颜面无存之后，"CoD黑"们将全部的期待都放在了《荣誉勋章》最新作品《铁血悍将》的身上。两年前叫好不叫座，现在的它又有怎样的表现呢？

新增细节依然强大

EA聘请现役特种部队士兵充当制作顾问不仅仅是噱头，专业细节造就了前作绝不与"军事奇幻剧"风格同流合污的硬派精神。MK18每隔3枪之后射出的一发曳光弹（用于夜间修正弹道）、中途换弹夹后膛内依然保留的一发子弹、安装有防光网格的M68瞄具等等细节，也许在"枪枪枪"玩家看来不值一提，但在军迷眼中就是强烈的惊喜。在《铁血悍将》中，EA显然准备将这一特色彻底发扬光大，在游戏发售前放出了大量由真正Tier 1特战队员主演的真人短片和制作花絮——即便对于轻度打枪游戏爱好者，至少也要给人一种"虽然看不懂，可就是觉得很厉害"的感觉。

根据Danger Close的说法，本作先后参与制作的Tier 1们超过了50人的规模——足够完爆拉登大爷两次。我们也确实看到了更多的军事细节，比如MK17空仓挂机后的"苍蝇拍"是翘起来的。也门任务的机降时，在小鸟直升机（AH-6）两侧乘坐的队员会抬高小腿，避免着陆时出现受伤。索马里海盗清剿任务最后阶段的狙击，主角并不是像电影中司空见惯的狙击手那样，直筒筒地将枪口伸向窗外，然后摆一个弱爆了的Pose对敌人实施挨个点名表演。而是从室内找来一张桌子充当射击支撑物，在

观测手的指挥之下有计划地清除对直升机有威胁的战术目标，避免伸出窗外的枪口和射击时的火焰引起敌人注意。从货轮中脱出，并且在驾驶室中生擒仇人，完成大逆转的Preacher在得知友军就在门外时，并没有笑嘻嘻地伸开双臂一把把老友们抱住，然后大呼一声“我终于找到组织了”，而是扔掉武器，抱头趴在地上以防止误伤。

道具采购渠道差，动作水准一般

然而对于普通枪枪枪爱好者而言，并不是每一个人知道这些细节的意义究竟何在，AKM的斜型制退器直接套用AK74相关组件模型，这种道具穿帮对于普通玩家的意义也不大。可常识告诉，我们下列情况——比如所有士兵佩戴的头盔都不用系带子（难道新型FAST头盔的内衬自带不干胶？），前后两次高跳低开跳伞均连风镜都不用（Tier 1超人们果然都长着火眼金睛）……这确实让观众有了“整个人都斯巴达了”的感觉，这就是细节安排的本末倒置。《太阳之泪》中由布鲁斯·威利斯饰演的LT（中尉）全程都使用一支装反了瞄具的M4A1突击步枪，这种道具上的硬伤并不妨碍本片成为军迷心目中的经典佳作之一，因为本片对战争场面和战术的表现足以掩盖细节上的不足。反观《铁血悍将》，在武器模型、射击音效达到当年BF3单人模式所吹嘘的“超级写实主义”效果的同时，其战斗体验却由于NPC友军的拙劣表演而弄得一团糟。

军事题材FPS中的友军无论设置得能力过强还是过弱，都会给战斗的演出效果和带入体验产生负面影响，玩家既无法容忍只知道朝天放空枪的队友，也不会对那些正面吃一发88mm炮而毫发无损的Price们表示欢迎。其实，每一个FPS玩家都已经默认了队友的无能，因为他们强了，游戏就不用打了。他们可以“弱”，但不能干扰玩家正常的游戏，最重要的是当他们出现在玩家视线中的时候，最好要少有反智表现，尤其是在这款以军事强国最强斗士——Tier 1特种兵为主角的游戏中。前作尽管存在比较明显的技术问题，但队友的表现还是能够令玩家信服的，游戏中出现的两支部队——游骑兵和由“德尔塔”“海豹”组成的AFO特遣队各自的能力特点也得以清晰的展现。而在《铁血悍将》中，前作一个个如同凶神下凡般威猛的Tier 1，如今却进化成了业余水准，其战力甚至连那群裹着头巾的恐怖分子都不如。

由上等的“寒霜2.0”打造出的《铁血悍将》，在单机流程中也“同步”了BF3战役体验中的许多“特性”：敌我双方隔空开火，可怎么打也很难见到死个人，但只要玩家露次头，所有子弹都会往自己头上招呼，尤其是在双方陷入相持阶段的时候，



小细节

在一些细节问题上，《铁血悍将》还是不辱MoH近年所标榜的专业的，比如手套上显示了玩家国籍的小型Logo，这种细节在多人模式也随处可见



■“如果我挂了，把这个给我的前妻。”就算婚约失败，也不带这么吐槽的啊！



■第一关的登陆战气氛还是十分不错，只可惜这部分流程已经在先前的宣传中被毫无保留地暴露了出来，新鲜感全无



■下船后如果你没有跑到固定的地点触发敌军狙击手射击，可能会触发Bug。BF3中的脚本触发问题在本代MoH中依旧存在



■这个机器人和《现代战争3》中的是同一型号



■本作的狙击加入了合理的弹道下坠，但是戏份实在太少了



节约经费

比起AC130和阿帕奇满天飞的前作，这次一整个山洞的高爆炸药被火炮销毁，游戏里唯一的大场面却用这种低分辨率的方式表现出来

队友除了“报点”以外几乎不能提供任何的帮助。也许这样做是为了给主角个人英雄主义的发挥创造条件，可在狭窄环境下，身后的队友在跑位的时候会将你从掩体后方往外推，在开阔场景下，队友会在第一时间占据所有的有利位置，逼着你在弹雨中穿梭，这种状况只能让人怀疑敌我双方其实是串通一气想把玩家给搞死了事。

将“专业”彻底搞臭的，正是本作在宣传阶段的重头戏——动态破门（Dynamic Door Breach），室内突入是CQB作战中最为重要的课题，行动的成败，敌我双方和人质的生死往往就在这短短几分钟内决定。可以自由选择突入方式，以及“寒霜2.0”卓越的细节破坏效果，让不满MW狗血特性的玩家们，对《铁血悍将》的这一创意系统充满了期待。然而实际上，“动态破门”的本质与CoD对的那种”贴个‘烧饼’炸弹，然后进入子弹时间玩‘打地鼠’”的模式并没有任何区别，或者说，“动态破门”的本质就是需要多按两次键和转动一次摇杆的“手动破门”。

游戏提供的7种破门战术（6种需要通过爆头方式解锁）看起来无比专业，可从头到尾只需要一个Kick就能解决所有的难题——无论挡住去路的是一扇破烂的木门还是大铁门，都能被一脚踹开（相信即便是保险库的大门也不会让Tier 1们产生任何压力）。其他高阶的破门战术，也只是将这条大力金刚腿变成了破门霰弹枪、爆破板、塑胶炸药等专业器材。每一个破门战术的“收招”，必然是一枚丢入室内的闪光弹，以及接下来千篇一律的慢镜速射表演。既然标榜“Dynamic”，就应该将各种破门战术的优缺点与门后的实际情况相对应，让玩家出于战术考量，而不是进行一个个看似专业，而实际上毫无意义的伪选择。

拥有大量的专家顾问团的Danger Close小组，似乎还是把警方反恐与军方反恐部队截然不同的战术风格混为一谈：门后就是一群严阵以待的武装分子，可Tier 1们还会用非常和谐的方法先去闪瞎他们的狗眼，然后将整个小队生存的希望寄托在突入后的对射中，而不是像现实中的他们那样在开门的瞬间就丢入几枚爆弹，接着用从墙角伸出的机枪扫射一番，最后进去打扫战场。更何况游戏中还提供有许多等同于“按门铃”的战术选项，比如拿出霰弹枪轰锁（现实中只能是在确认门后无人的情况下才能让M1014派上用场，参见《黑鹰坠落》被剪掉的那个破门片段）、拿出自带的印第安战斧朝着门锁狠砸……为了流畅的大片体验，游戏中固然不能让《彩虹六号》那种破门模式来拖慢节奏，但将这一创意系统的选项变得具有战术意义，这并不是多么困难的事情。比如在门后就是人质的情况下使用威力强劲的C4，而不是温和许多的C2塑胶线型炸药（Flex Linear Charge，贴在爆破目标上，可以直接将门炸飞，但不会让碎片伤及室内的无辜者），就会造成人质的死亡（影响关卡结束后的勋章等级）；或者是在明明踹不开的情况下硬要来上一脚，结果造成敌人的警觉，让接下来的战斗难度加大等等后果，都会让“动态破门”系统真正地变得“动态”，而不是成为一个为了秀专业上限，结果变成秀智商下限的系统。

军事训练厚此薄彼

大凡是标榜写实的军事题材动作大片，演员们都要进入军营接受一段时间的专业训练。从敌兵的表现来看，这些扮演恐怖分子的群众演员显然在“基地组织速成班”中学习到了许多有用的知识。制作人Greg Goodrich曾经认为MoH敌兵AI应该被刻意设计成“不稳定”的状态，因为玩家的对手是训练质量与宗教狂热指数成反比的恐怖分子，他们不是受过专业训练的士兵，虽然战斗力一般，但经常有一些让战场老鸟难以预料的举动。在《铁血悍将》中，我们终于见识到了这种“抽风”流AI的威力：敌人经常会从角落中显身、杀玩家一个措施不及，会毫无征兆的发动“板载”。从战斗力上来看，他们的枪法明显要比前作进步了许多，首发不中后基本上不会给玩家继续蹦达的机会，并且学会了如何用战术手电、烟雾干扰玩家的瞄准，以及如何构成中、远、近3个层次的火力网。在有效制约玩家用CoD式胡打胡冲的方式完成游戏的同时，也让前作有别于传统FPS的射击系统留下了发挥的空间。

然而对于本片的那些正面角色，尤其是主角而言，Danger Close就显得厚此薄彼了。本来MoH的主视角掩护是一个相当不错的系统，它不同于传统的Q、E键（键盘）探头，按住LB键结合LS摇杆，玩家可以自由控制从掩体后方探身的方向和幅度。以“起立射击”这一动作为例，你不必先控制主角站立射击，再按下手柄上的B键退回掩体，整个动作可以实现无缝连接。即便在移动状态下，玩家也可以以流畅的操控感，让角色在起身、下蹲和新加入的“卧倒”姿态下自由切换。然而在武器管理机制方面的不完善，又使得战斗中经常会出现手忙脚乱的情况。本作中缴获到手的枪械，一旦玩家有切换武器的操作就会被自动丢弃，这应该是为了避免玩家随意更换标配枪械（尤其是手枪）而进行的必要调整。可当玩家主武器的子弹已经打光，拿着捡来的AK射得正欢的时候，可能会因为一个不经意的动作，就把正在用的杀人武器换成了一根“烧火棍”。尤其是在货轮脱出战斗的时候，主角Preacher初始阶段只有一支无声手枪，结果随后缴获到手的主武器，也会因为其“外来黑户”的身份而在切换武器时被强制抛离……

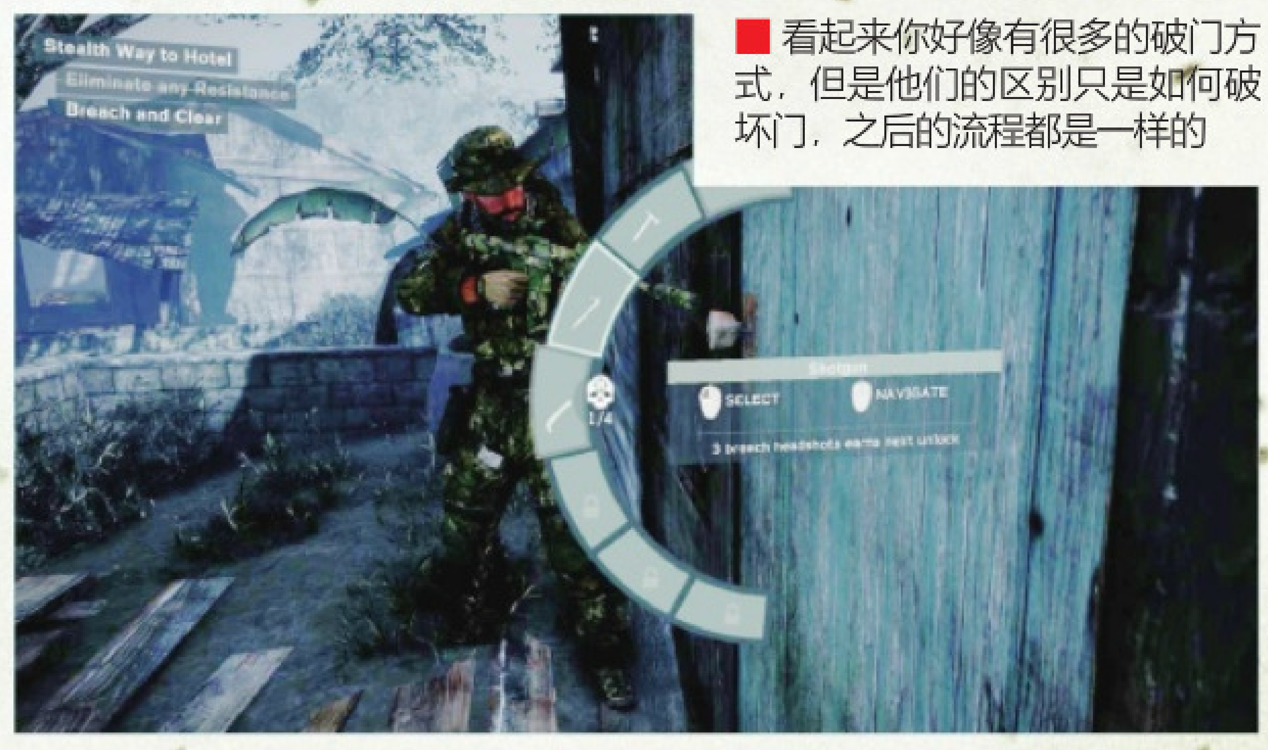
最后，整体关卡设计的平庸和两个精彩到与整体不相匹配的追车任务，甚至让人怀疑此次Danger Close压根就没有送主演们去军事学校，而是去了趟



"寒霜2"引擎渲染的雨天效果十分出众，但可能是因为太出众了，这个场景中部分玩家会遇到看不到敌人的尴尬情况



本作制作组试图极力从人性的角度刻画Preacher与Mother之间的基友情，可惜游戏素质与关卡设计让这些努力打了水漂



看起来你好像有很多的破门方式，但是他们的区别只是如何破坏门，之后的流程都是一样的



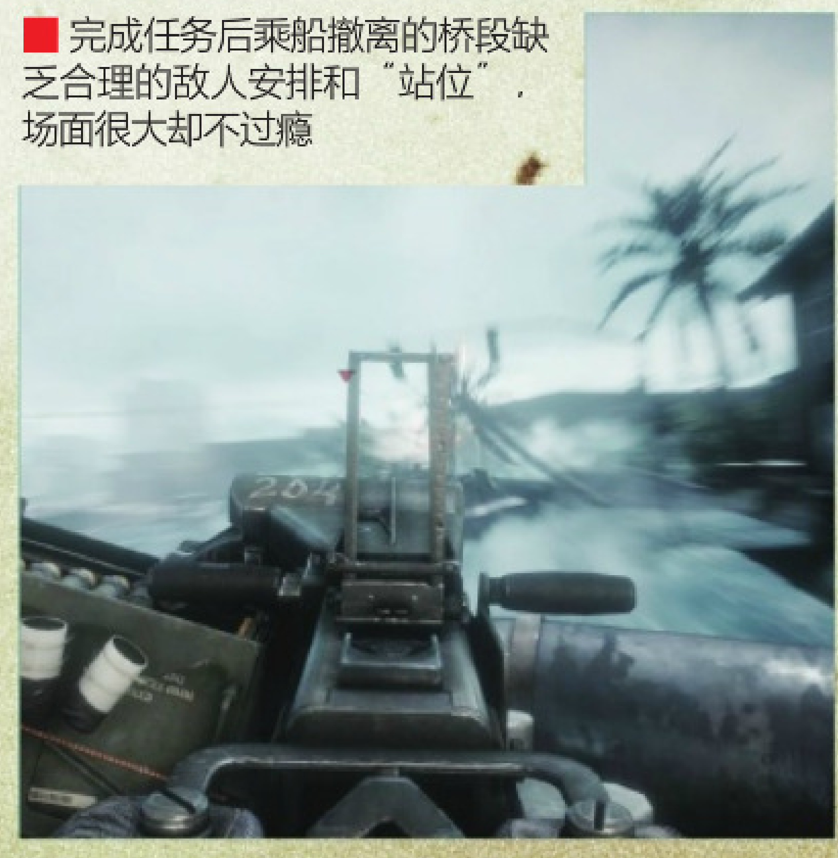
Tier 1的专家亲自教你如何玩狙击：配合要默契，地点要选好，没有命令不能乱开枪



不得不说，游戏的设定上还是符合美军特种部队作战的规律的，可见请来的特种部队成员的确有一些用



传承MoH副武器弹药无限的传统，这里玩家也会得到无限弹药的MP7冲锋枪，与AA-12霰弹枪，从而让游戏完全没了难度



完成任务后乘船撤离的桥段缺乏合理的敌人安排和"站位"，场面很大却不过瘾

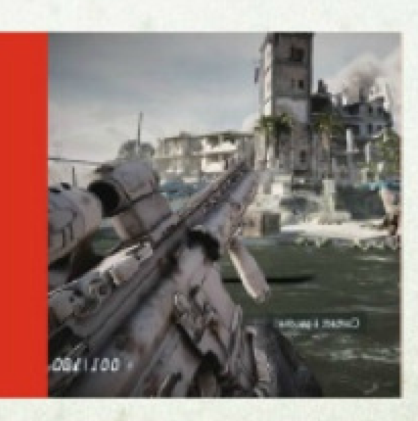
“包教包会，不会免费重学”的XX驾校……

军事题材编剧试验家庭伦理剧

“一个任务接着一个任务地满世界瞎转悠”，这早已经成为了反恐军事题材电影、游戏剧本所惯用的设置，标榜“故事全部取材自现实”的《铁血悍将》，也不可避免地受到了这种模式的影响。然而与MW相比，《铁血悍将》的剧本还是保持了前作一贯的写实特色。比如主角们所寻找的并不是MW系列中满天飞的核弹头，而是具有现实意义的季戊四醇四硝酸酯(Pentaerythritol Tetranitrate, PETN)炸药。尽管火爆场面层出不穷，但整体的写实基调避免了无所谓的煽情和滥情。就拿Mother牺牲这场戏来说，我们看到的仅仅只是一个行动失败的老兵被恐怖分子捉住，然后因为失去利用价值而被一枪爆头，一切都是那样的突然，没有大反派唧唧歪歪之后戏剧性的反转，也没有有给你浇上汽油之后再播放点儿悲情音乐的催泪，但依然可以激发玩家的对凶手强烈的愤懑之情。游戏的大结局中，Preacher与Voodoo再次相聚，准备对匪首所在的房间进行最后突击，此时我们仿佛看到了当年APO“海神”小队，只是少了两位战友，简单的一句“为了‘老妈’（Mother），为了‘野兔’（Rabbit）”，已经为故事的主题进行了最好的注解。

《铁血悍将》将“家庭”作为故事的副线，穿插于紧张激烈的反恐行动中，这种处理方法试图表现出家庭幸福与国家责任、兄弟情义和对家人责任之间的矛盾统一，这是编剧在深化主题上的一个明智之举。毕竟在残酷的命运和现实的驱使之下，没有太多的话语可以诠释队员心中的感受。在扮演“超人”继续拯救世界的同时，通过Preacher对另一场战争——拯救自己濒临崩溃的婚姻生活的描写，让故事从生活引出，并且最终回归士兵内心的波澜，最后向那些为国捐躯的勇士们献上崇高敬意。

然而从叙事的结构上来看，《铁血悍将》的“感情牌”又显得相当蹩脚，我们看不到Preacher的纠结和挣扎究竟对主线故事有任何的影响。作为一部“动作片”而不是“反战片”，家庭元素应该作为紧张故事的点缀，就像电影《勇者行动》（Act of Valor）那样，仅仅将家庭元素安排在开始时的欢聚与结尾的葬礼，就能够起到画龙点睛的效果。退一步讲，如果真的要让军人的形象更加丰满，就不应该将笔墨几乎全部集中到Preacher一人的身上，而对同样有家有室的Voodoo选择性失明，将Mother仅仅处理成赚眼泪的道具。RTS经典《冲突世界》受限于游戏方式的限制，主要角色不可能



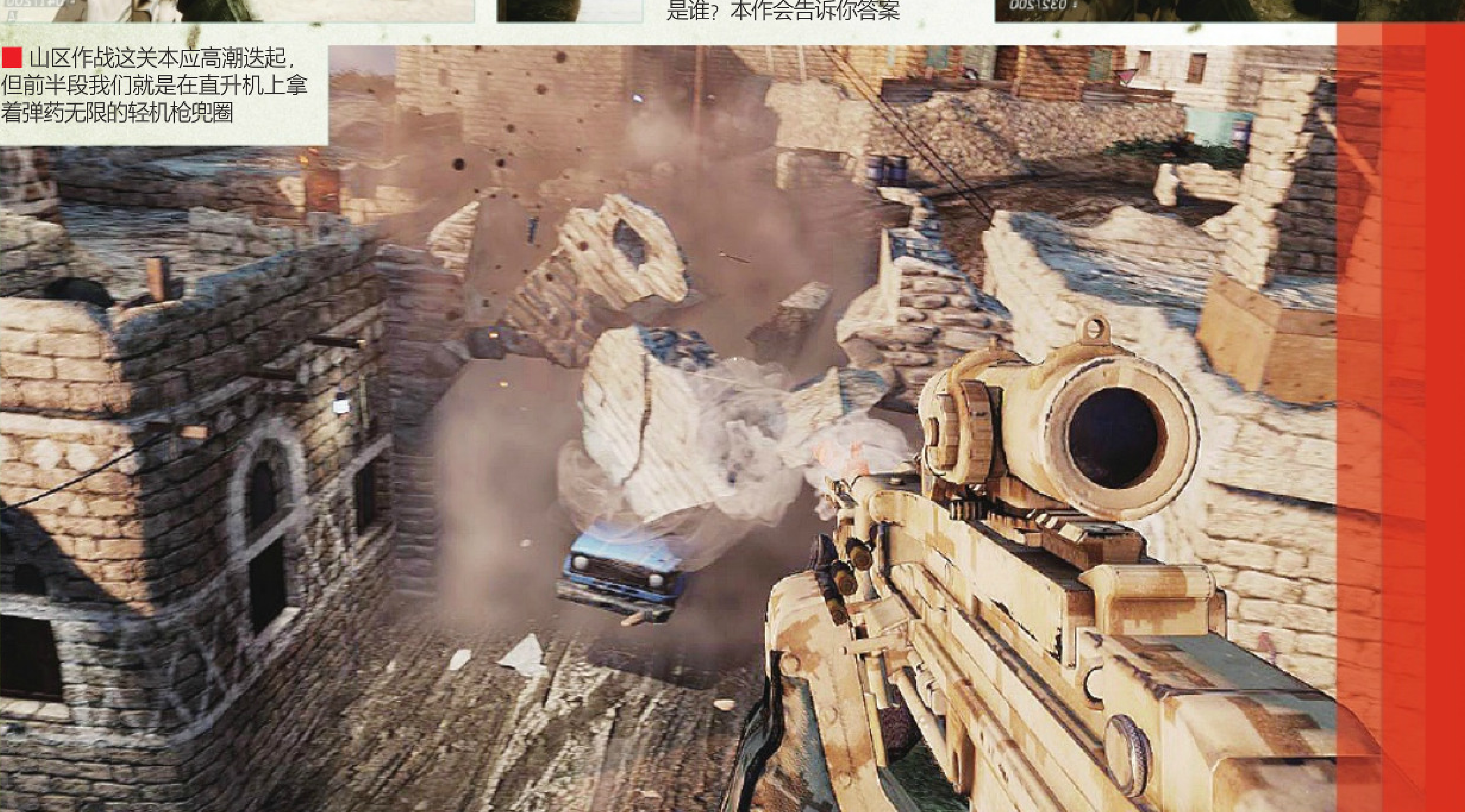
脚本蹩脚

游戏的脚本触发机制依然存在严重问题，比如索马里海滩登陆，如果你不踏到遭遇狙击脚本的触发点，上岸之后连枪都举不起来，只能被一群黑大叔围攻至死


玩家与杂鱼不断缠斗，就是不能打中Boss，可怕的脚本


还在好奇前作最后坐着喝茶的是谁？本作会告诉你答案


“寒霜2”的出色画面表现，几乎成了游戏唯一的亮点


山区作战这关本应高潮迭起，但前半段我们就是在直升机上拿着弹药无限的轻机枪兜圈

在实际操作中“出镜”，但编剧就是通过设计的插画和对白，勾勒出了一群有血有肉的士兵的群像，并且对主要人物的心理转变（如“胆小鬼”香农是怎样爆发出了大无畏的精神、苏军年轻有为的军官马拉申科又是如何在战争中变得偏执与狂暴）有丝丝入扣的描写。而《铁血悍将》在这个问题的处理上，明显流于形式，甚至有画蛇添足之感。

《冲突世界》的出场人物众多、战事发展错综复杂，又是“第三次世界大战”这样一个几乎无限大的背景。通过有静态插画挖掘士兵们的感情，通过即时动画来表现士兵在战争中的表现，通过大地图幻灯片来表现宏观战局的走向。三条线相互交织，故事却可以说得繁而不乱、行云流水。对比《铁血悍将》，由于缺乏必要的铺垫和清晰的叙事能力，而把一场小规模的国际反恐战争变成了MW那种“满世界寻找‘大杀器’，各种折腾、各种波折”的风格我们看不到前作的兵力投送、情报、通信、后勤等各个环节对特种作战进行全方位描绘的专业性，更看不到特种作战“小行动、大策划”的特点——似乎一切都是靠Dusty手中的电脑、手机和高频无线电就能搞定。

是自成一派还是画地为牢

两年前的《荣誉勋章2010》输了销量，却赢了口碑，Danger Close借此也向对CoD狗血模式不满的玩家们，表现了自己“绝不与军事奇幻剧同流合污”的风骨。该作的剧本以美军于2002年在阿富汗塔克家山区的最大规模地面战斗——“狂蟒行动”为原型，真实事件在纪实手法的演绎之下，游戏中种种粗糙的设计看上去并不那么刺眼，甚至还为游戏的硬派风格起到了增色的效果。然而《铁血悍将》虚构的这次国际反恐行动，依然在刻意强调自身在“专业性”上与CoD的不同，堆砌军事细节的同时却对“大片向”玩家最关注的环节——如流畅的脚本触发机制、主视角互动演出效果、对节奏的把握、与玩家的情绪交流进行选择性失明，给人的感觉就是不该用力的地方用力过猛。MoH骨子里面与CoD一样属于“轨道射击”的性质——承认这一点并不丢人，因为MoH是CoD的本源，Danger Close完全可以拿出“我们的味道最正宗”的气概，而不是忽略新作在题材上的变化，努力去表现出“写实性”这个实际根本不存在的异质化特征。

成也专业，败也专业，在用“专业”二字拉高了自己的身价，也吊起了我等臭军迷玩家的胃口和眼光之后。Danger Close却以种种业余表现，带来了一部有风格，无灵魂，进一步，退两部的伪军事纪录片续作。专业化的外包装与娱乐化的内在所催生出的人格分裂，只能将一出好戏演砸。



山寨心不死

第二个赛车关直接弄到了迪拜，而且成功地山寨了《碟中谍4》的沙尘暴桥段



这里的前半部分与《现代战争2》营救Price的关卡如出一辙，后半部分学习了《现代战争3》



还在等AC-130突袭？弱爆了。我们Tier 1只需要1架小鸟直升机就能扫平敌人的阵地！



过场CG中很多生活化的细节是十分打动人的，尤其是对于经历了战争的美国军属们



Dusty最终重装上阵，然后CG结束以后我就找不到他了……

Mother的死让人惋惜，但在这之前玩家已经被雷倒了

■晶合实验室 Oracle

修修补补通罗马

严格地说，《罗马之路Ⅲ》是一款“道路修建策略游戏”。这个系列最大的特点是：玩家需要一刻不停地在屏幕上点来点去，让自己的工人们来回奔波，为罗马修桥铺路，或重建战后家园。

罗马之路Ⅲ
Roads of Rome III
类型
策略
制作
Realore Games
平台
iOS/PC
最近更新
2012.12.9

保卫罗马，未必要靠战斗。

这个系列之所以将背景设定为罗马，多半是为与“条条大路通罗马”这句古话应景。玩家需要点击不同的物品和建筑来下达指令，游戏中的小人儿们不断进行采摘、伐木、灭火、搬运、修复、破障、搭桥、铺路等工作。工程的建设离不开大量的资源，游戏中的资源主要由食物（劳动力）、木材、石材、金币、水来构成。玩家要修筑各种作坊，才能获得稳定的资源来源。

事实上，这个系列最大的玩点，也就在于资源的不同转换。伐木可以获得木材，但会消耗食物，牧场可以提供食物，但需要消耗木材才可建成，如此类推。关键在于，玩家初期的物资非常匮乏，只能进行最基本的天然采集，比如摘采野果，砍树，一次只有1点资源，与后期一次生产5点资源的作坊不可同日而语。初期百废待兴，所有的生产设施都处于废弃状态，需要大量资源来修筑。先修哪个就成了大问题。说白了，《罗马之路Ⅲ》的整个游戏流程，就是在玩家对资源宏观调配的过程。一旦调配失误，某项资源供应不足，便会大大延缓工程进度。想拿到金牌？你的心中要时刻有一个小算盘。

不过仅有算盘还不够，为了适应移动游戏的节奏，游戏每关都有一定的时间限制，玩家需要手疾眼快，确保屏幕里的工人时刻处在运动中，才有可能在限定时间内完成目标。这正是这个系列最难得的地方——在保持策略性的同时，依然对玩家的反应和观察能力提出了不少挑战，给玩家的游戏感受因此充实了很多。P



■ 四季的变化，给本来就非常精致的游戏画面更添亮点

■晶合实验室 Oracle

“数字化”调酒师

《调酒大师》iOS版移植自国内同名原创桌游，是一款典型的数字游戏。玩家每回合将一张手牌放到出牌区域，直到自己区域的数字卡牌之和等于13，就能得到对应的分数，大于13则会被扣分。

调酒大师
Bartender
类型
益智
制作
灯神游戏
平台
iOS
最近更新
2012.11.30

类似的玩法并不鲜见，比如笔者的家乡曾流传过一种“钓鱼”的扑克牌游戏，也是基于相同的原理，只不过目标数字是14。那么何谓“调酒”？无论何种桌游，即便最终总会归结到数字计算，也都会有一定的文化背景。在《调酒大师》中，每凑成一次13，即表示完成一杯酒，相同颜色或数字的卡牌（调酒原料）不能相邻叠加，意寓互不相溶、层次分明的鸡尾酒，文化背景与游戏机制的关联还算紧密。特别是iOS版提供了多种现实生活中的著名鸡尾酒配方，比如“天使之颜”“凯尔特六重奏”，配合精美的图片，既能提高代入感，又能长知识，算是iOS版的一大亮点。

作为数字游戏，数学模型是最关键的。《调酒大师》的数字牌分别为0、1、2、3、5、7、9。不难发现，任何两张数字牌都无法直接凑成13。结合“完成一杯酒时，每张牌得一分”的设定，显然游戏鼓励玩家在一杯酒内加入尽量丰富的原料（卡牌），增加风险与策略性。其中0牌的设定堪称点睛之笔，不仅能拿来凑分，很多时候还能当救命稻草（在不增加数字总和的情况下，用来缓解同色/数字排的冲突）。随机出现的炸弹牌和调酒任务进一步增加了不确定性，也使本作变得易于上手，难于精通，非常适合用来打发碎片时间。

然而比较遗憾的是，作为桌游的电子版，拟物化固然必不可少，但《调酒大师》显然是太拟物化了，达到了适得其反的效果。游戏模仿现实中的发牌节奏，一板一眼，无法跳过。问题是玩家只有3个AI对手，发牌占用了大量时间。同理还有看牌操作，必须点一下对方的牌才能查看。电子版的便利优势，并没有被本作很好地利用起来。P



■ 《调酒大师》本质上是数字游戏，但iOS版的画面还是很生动的

■晶合实验室 Oracle

与死亡赛跑

在没命地跑了十几公里后，我开始后悔这为什么不是一款收费游戏（虽然最初的确是它的免费“属性”吸引了我）。特别是我在深夜进入游戏，准备享受被死亡追逐的快感，屏幕下方却突然冒出一条《神仙道》的广告时。

前天我深夜写稿，写到最后，睡意全无，辗转反侧间摸到iPad，正好看到App Store上架了一款新的免费丧尸游戏。当时我顺手下载，只想试试深夜玩丧尸游戏的感觉，没想到这是近几年让我最有感觉的丧尸游戏。

在游戏开头，我以主视角的形式从地上爬起，首先映入眼帘的是一架支离破碎的直升机，半截还在熊熊燃烧。接着我向远处瞥了一眼，在黎明灰白的天色下，远方的城市高楼林立，冒着滚滚浓烟，而眼前，是一大群虎视眈眈的丧尸，游戏正式开始。

在这不到5秒的“片头”里，通过“一瞥”，游戏很自然地交待了背景——城市在夜里沦陷，我乘坐直升机逃出生天，却不幸在城外坠机。留给我唯一的生路，就是在僵尸的包围中夺命狂奔。没错，这是一款货真价实的跑酷游戏，但出色的场景氛围，让它在这个滥俗的题材里脱颖而出。

在黎明前最后的黑暗里，我踏上求生之路。周围杂草丛生，远处丛林叠嶂，在前方的视野尽头，一座天线塔耸入云端，几只飞鸟在顶端盘旋，象征着生的希望。我的身边，却总是弥漫着绝望的雾霭。这款游戏最巧妙的设定，就在于浓重的雾气和恰到好处的噪点。远处的丧尸隐在雾气中，随着你逐渐接近，一双发着黯淡黄光的眼睛首先浮现出，丧尸的身形在昏暗的光线下呈现出危险的剪影。一旦与其正面相撞，结果只有一个——死。即便与其擦肩而过，视野也会因丧尸的拉扯而晃动不已。大雾死死地控制着玩家的可视范围，场景色彩单调，却将游戏氛围烘托到极致。前路逐渐明朗，僵尸与丛林，出现又隐去，只有从不间断的喘息声在提醒你，在这个危机四伏的环境里，除了努力求生，你什么都做不了。

《丧尸黎明》是一款无尽跑酷游戏，也就是说，当你按下“Play”键，就注定会死去，这就是宿命。结果如何并不重要，重要的是，我们在这个过程中，有怎样扣人心弦的体验。

丧尸黎明
Into the Dead
类型
跑酷
制作
PikPok
平台
iOS
最近更新
2012.12.13



■ 玩家在游戏里做做任务，赚钱，解开新的武器，比如电锯



■ 在游戏的商店界面下方，总会有一些奇怪的广告冒出来





■ 游戏开场的一瞥，直观地交待了游戏的大致背景



■ 手枪的子弹只有10发，得留在紧要关头来保命

■江苏 防弹手柄

丧尸末世，我们相依为命

经过长达7个月的漫长“连载”，作为章节游戏的“行尸走肉”终于迎来了它的终章——只是第一季而已，就足以让它在刚结束的VGA2012上打败一干年度大作，拿到“年度最佳游戏”的奖项。鉴于这是一款电影改编的游戏，这一成果显得尤为不易。那么，它是如何办到的？



■在“要么狠，要么死”的残酷规则下，人类的道德和良知永远都会让位于最首要的生存需求，这是游戏中每一个人物必将面临的命运

一个是当今最红的丧尸题材漫画/影视作品，一个是专业电影改编AVG游戏的开发商，“行尸走肉”（The Walking Dead，以下简称TWD）与Telltale Games这两个名字结合在一起，就足以牵动万千读者、观众和玩家的心。TWD游戏版已经推出的第一季把握住了原著的实质，它没有刻意用血腥、恐怖元素来迎合崇尚杀戮快感的玩家们，无论是卡通渲染的外观还是各个子系统的设计，均牢牢把握住了原作注重故事与情感体验的实质。

伪道德选择，真人性体验

TWD使用了Robert Kirkman笔下那个活人将死、死人复生的残酷末世背景，电视剧观众所熟悉的角色在短短一个多小时的流程中亦有出镜，但游戏的主线与漫画和剧集并没有任何关联。游戏版的主角设置即便对于TWD这部以离经叛道为特色的漫画的读者而言，也具有很强的新鲜感——Lee Everett，一个刚刚被定罪一级谋杀的大学教授，没有任何的背景铺垫。玩家在游戏开场之后直接进入这位黑大叔的主视角，坐在警车后排座位的牢笼之中，押解自己前往州立监狱的老警察想与你唠嗑几句。面对问题时的4种选择、“质量效应”式的对话倒计时条，美式RPG玩家们对此都不会陌生。你所进行的任何回答，都不会对接下来的剧情出现任何影响——在车辆正前方出现一只丧尸时，无论你选择说“小心”还是吐槽“WTF”，都必然会导致车辆失控的结局。对于每一句台词，玩家即使都不选择，也不会影响剧情的发展。但作为玩家的你，会因此失去Lee在对话中所交代的背景故事。

这种看似毫无意义可言的“伪选择”，充斥着故事的整个流程。NPC们因为你所选择的台词而对你产生信任、感激、怀疑、仇恨等等情绪，均与分支、隐藏剧情等属于RPG范畴的要素毫无关系。第二章一头一尾两个看似无比关键的选择——阻止

还是同意众人去食人农场，与阻止还是同意众人将废弃旅行车中的食物据为己有，都无法改变NPC们的集体行为。甚至唯一显性的影响——决定某一NPC的生死，亦属于“伪选择”的范畴：比如在农场遭遇丧尸袭击的剧情中，Lee需要在拯救农场主Hershel之子Shawn还是渔夫Kenny之子Duck之间进行二选一，但即便你选了Shawn，他也必然因为“不可抗拒力”而领便当（只不过死前会告诉父亲Lee救过自己），你无法避免渔夫一家三口与自己一道，被怒不可遏的老爷子驱逐出境的结局。药品商店被丧尸攻破的生死关头，在会耍枪的美女记者Carly与大众脸Doug之间的取舍就更具有指向性，仿佛后者就是天生为了表演惨死而存在的。

应该说，如果用一款单独RPG的眼光来看，那么TWD的角色扮演体验是相当糟糕的。但不要忘了，这款游戏的主标题是“行尸走肉”。无论在漫画还是剧集中，主人公们根据在末世中重构的价值观所做出的选择，都不是为了引出僵尸B级片中各种热闹的爆浆场面，用于满足观众的低级趣味，而是让观众将自己带入一个个看似波澜不惊的故事，通过那些在现代文明完全瓦解的世界里还保存着尚未完全泯灭的人性，或者是在巨大生存压力下人性的扭曲与变异，用残酷的外在表现手法来引起我们的思考。漫无目的的“日常生活”随着丧尸的大规模出现而终止，取而代之的却是对现实深深的绝望与无力感，那些失去亲人的人是否能勇敢的站起来，那些信仰破碎的人能否重拾对生的渴望，那些仍怀有一丝对光明向往的人能否继续踏上追求内心平和的路，选择在黑暗中泥足深陷，还是推开迷雾蜕变新生。

就像Lee、Carly和我们熟悉的亚裔青年Glenn在汽车旅馆救得了一个“幸存者”，却发现这个女孩已经被咬，此时无论你答应她的请求，将手枪交到其手中由她自裁，或者好言相劝，甚至是为了防止枪声召来丧尸而袖手旁观，都不会对她的最终归宿产生影响（即使不给枪，即将尸变的女NPC也会趁你不备，一把将枪夺走，然后干净利落地朝自己脑袋开一枪）——此时游戏并不要求你给出“正确”的答案，每一个选项在不同价值观的理解和驱动下都是合理的，关键就在于你的想法究竟是怎样的。我们不必因为自己做出的选择无法影响主线故事的发展而感到懊恼，因为即便是在现实中，也不是每一个“选择”都能给生活泛起涟漪。我们不必因为无论怎样平衡同NPC的关系，都无法阻止不断出现的反水和背后捅黑刀子。没事就在一起胡吃海塞，将“好感度”这种东西飙到顶之后，对方就一定会为你两肋插刀——这种RPG规则在丧尸横行的世界中并不适用。玩家在第一章中选择时刻和



酱油男

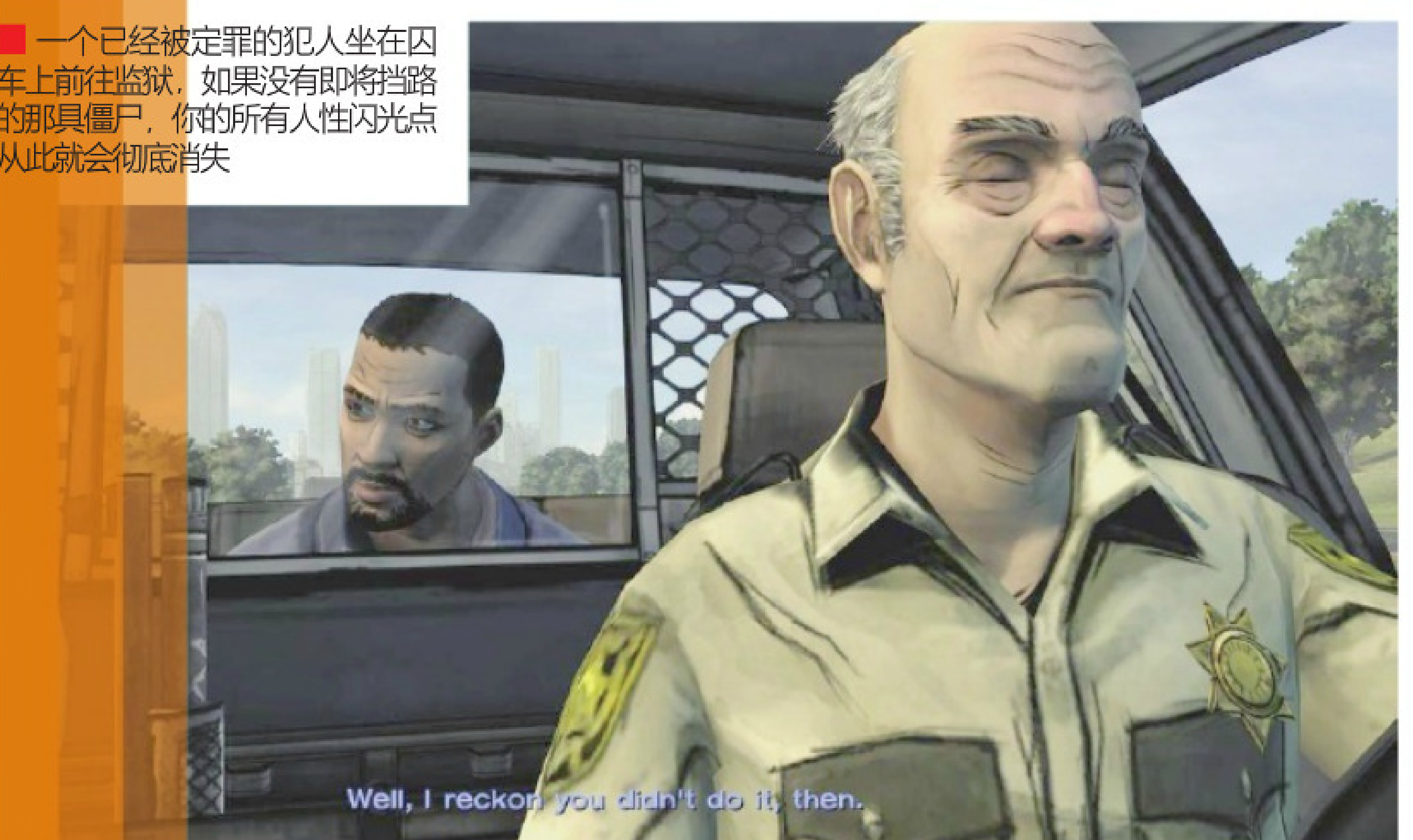
第二章开头无端冒出的这个新角色虽然毫无存在感可言，可最后却是解决危机的关键，尽管是被动的



还记得剧集第二季磨掉大把时间的赫谢尔农场吗？游戏版并没有让玩家在这里停留多久



一个已经被咬的女子向你借枪（帮助她朝自己脑袋上面来一枪也行），如此两难的选择，要的就是虐玩家的心！



一个已经被定罪的犯人坐在囚车上前往监狱，如果没有即将挡路的那具僵尸，你的所有人性闪光点从此就会彻底消失



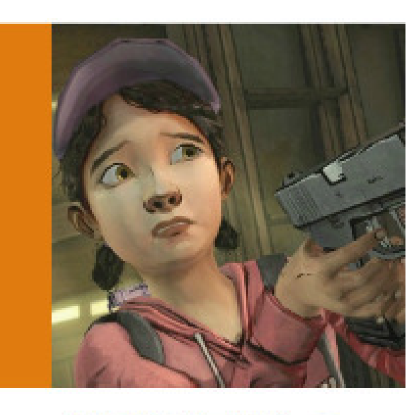
第一章Lee干净利落地告别了自己的过去



得益于卡通渲染，赫歇尔的形象与漫画原著更加相似

Kenny及其家人站在一起，第二章开头将仅有的食物全部拿来照顾这一家三口，可关键时刻这个自私的父亲依然对陷入危难中的你无动于衷——你的选择和友好度养成，并无法抵消NPC自身性格与价值观对其行为的影响。

放弃善意的谎言，告诉小女孩Clementine她的家人永远也不会回来；在她的面前隐藏起自己杀人犯的身份；当着小女孩的面选择处决农场两兄弟，亦或是将他们的审判权交给翻过电网的僵尸大军……没有非白即黑的二分法来批判你的选择，从实用主义的角度触发，这些选择只能给对白和出场人物带来一些非常有限的变化。在第五章之前，你会觉得所谓的选择权其实相当坑爹。然而在第五章的最后阶段，你会发现之前的一个不经意间的举动——在第二章结尾同意众人从一辆“废弃”车辆的后备箱中拿走食品（不同意其实结果也一样），却导致了另一群生存者的悲剧。对方疯狂的报复行为，也让自己违反道德底线的举动付出了惨重的代价。这种剧情上的因果关系，或许比单纯的“分支剧情”要更有意义。



儿童保护?

即便按照剧情需要，你必须传授给小女孩开枪这一必要的生存基础，可在几个关键点，你依然能避免其开枪，使其幼小心灵能够继续纯洁下去

以AVG之表行“互动电影”之实

TWD采用了标准的AVG操控模式：WASD键用于人物的移动，主机版将人物的对话选择对应到ABXY键，用D-Pad方向键进行各种NPC的互动选项，显得更加便捷。用指针寻找场景中的“热点”（Hotspots），用于获取道具、触发脚本，是推进剧情的唯一途径。玩法完全沿袭自AVG的本作，实际上并不能算是一款纯粹意义上的冒险游戏。这是因为游戏的解谜要素几乎为零，无非就是寻找A道具、B道具合成C道具（关键物品），或者是要完成目的A，必须先完成次要目标C，通过获得的关键物品再回过头来完成主线，顺带获取目标B的某一关键物品这样的老模式。推进故事的时候不费脑子，同丧尸战斗的时候也毫无生存压迫感可言。如果硬要归类的话，TWD可以划分到《暴雨》制作人David Cage所标榜的“互动剧”（Interactive Drama）。

将TWD与《暴雨》进行类比，就会发现后者在加入大量互动体验的同时，本质上依然属于冒险游戏的范畴。男主人公营救爱子过程中接受折纸杀人魔安排的试练挑战；FBI青年探员通过蛛丝马迹寻找案件的线索，都是经典的AVG玩法。唯一不同的是，《暴雨》中的解谜与冒险环节即使全部失败，游戏也能继续（但最后会得到凶手逍遥法外，主角全部死光这个奇惨无比的结局）。与之相比，有AVG之名却无AVG之实的TWD，更像是将玩家放置在观众的地位上，无需过多拥有实质意义的互动参与，在相对被动和安全的位置上体验丧尸末世中人性的挣扎与纠结。

这种设计思想与冒险游戏经典的“Point & Click”机制的结合，使得玩家无需频繁地控制人物在场景中闲逛，去触发一个个可互动物品，进行许多为了互动而互动的QTE操作，极大的保证了叙事的流畅性。同时摆脱了《暴雨》为了实时操控而使用的第三人称视角，这使得安排更符合剧情基调的摄像机位成为可能。卡通渲染风格的画面整体色调偏灰暗，再加上大量使用的中近景镜头，完美地刻画了人物处在残酷、压抑环境中的绝望感，以及在那个末世里信任、乐观的缺失。

与原著的主题互动

《行尸走肉》游戏版是一款采用章节发售模式的作品，类似于美剧拍一集、播一集的方式。Episodic Gaming制作模式不仅可以让低成本游戏集中资源做到短小精干，资金回笼之后，序章的制作质量也能有充分的保证，更重要的是编剧有足够多的时间和空间来谱写接下来的故事。第一章的故事尽管看上去显得波澜不惊，戏剧冲突不够，但至少完成了从公路——农场——药店——汽车旅馆的转场，比起电视剧版第二季前6集索性将两群人放在农场磨叽要好上许多了。这一部分所交代的人物关系和各个角色的内心世界，为第二章中农场爆发起来的冲突提供了足够多的铺垫。如果非要对比起来，游戏版的叙事节奏介于同名作品的其它两个载体之间，或者说辩证地吸收了二者各自的特点——美漫在情节突进上无与伦比，几十页可抵剧集一整季内容，但故事很快就会变得完全失控；剧集在处理危机情感的手法上颇有文艺电影的风范，代入感极强。尽管表现方式大相径庭，二者所要表达和探讨的人性主题是共通的：

人性的冲突：主角Lee大学教授（理性）与杀人犯（兽性）的对立身份，与他一方面和家庭成员隔绝，另一方面却像父亲一样保护Clementine的行为矛盾。这个看似扭曲的角色，所体现的是编剧想把电视剧中异常环境下的两种生存理念与拯救方式，即“惟贤惟德能服于人”的共生（Rick）和“宁我负人休人负我”的独行（Shane），放在同一名角色身上，看似是人格上的分裂，实际是给玩家提供了两种完全不同带入体验的可能。

无论是漫画还是剧集，故事的发展都遵从着这样的模式：幸存者的小型团队总能在崩溃的边缘找到新的诺亚方舟，在那里创造有“秩序”的末世社会。然而矛盾的种子在看似安全的环境下迅速长出了无边荆棘，经历了可预见的血腥大屠杀后，众人再度踏上这个死循环。旧的角色会死去，新的角色会加入，但在这个丧尸横行的世界中，只要有人的地方，就会有残留的人性，有与为了生存而不顾一切的“行尸走肉”们的搏杀。且不说第二章结尾处暗示的第三方人类势力，光看这个小圈子，也已经是到处埋好了定时炸弹：Lee的杀人犯身份一旦被与其矛盾最大的心脏病老头子揭开，对男主人公信赖


■捕兽夹害死的这位高中老师证明了一个事实：大家都被感染了


■大众脸Ben表现出了屌丝们在末世下的行为状态


■送食品的流程与RPG里的送礼换好感度在实质上完全不同



■从这场晚宴开始，第二章暴风骤雨般的后半程故事来临了，这也是五章故事中制作水准最高的一段流程



■光从面相来看，农场二人组就不是什么好鸟


■作为一枚定时炸弹式的角色，Lily在前三章中的搅屎棍作用相当明显



■前往萨凡纳寻找父母就是小萝莉唯一的希望，其实这也是支撑Lee前进的方向



■经历了农场大战，Kenny和Lee之间的信任受到了严重的影响

■进行了长途跋涉的主角们在第三章里经历了生离死别的考验



生存的残酷

小孩不能死、小孩不能碰武器、小孩不能杀人……这是美国流行文化工业不能逾越的底线，然而对于TWD而言，一切底线都是浮云

无比的NPC们的态度会发生彻底逆转。这个生存团队从组建的一开始就隐藏着无数的不稳定因素：与电视剧中Rick和Shane的两虎相争相比，游戏版中的Lily一直自认为是团队的领袖，由于她的父亲在第二章中被Kenny杀死，二者更没有妥协的可能，再加上Lee已经认清了Kenny的本质，这群没有任何共识的幸存者又在“必须有一个领袖”的问题上形成了“共识”，可以预见的是，接下来的矛盾冲突还将更加惨烈。

然而在接下来的故事中，编剧采用了比较和谐的故事发展路线：随着狂躁的Larry死于心脏病，偏执的Lily被团队抛弃，Kenny除了在态度变得又臭又硬以外并没有太多出格表现，在引入了通过无线电诱拐小萝莉和误导团队行动的第三方势力之后，故事开始向着“一致对外”的方向发展。人们面对死亡、利益、猜测时，是内在“本我”最大变化的时候。然而后加入的角色，如“火车老爹”、情侣Omit和Christa、老医生Vernon，均是典型的老好人形象。在接下来的在第五章故事中，就连自私自利的Kenny和胆小懦弱的Ben也在毫无征兆的情况下被洗白成了关键时刻挺身而出的勇士。在作为TWD重点的“人性的考验和纠葛”这一主题上，游戏版的处理力度还有所欠缺。

丛林法则vs道德底线：剧集中的Rick从一个忠实的守护者和团队利益的仲裁者，一步一步成为了一个叫嚣着“从今往后我不会再跟你们谈论什么民主”的独裁者，这不是编剧的故意黑化，而是丧尸末世下将生存交给丛林法则（暴力）的必然结果。理性只是温室里的花朵，人们在吃饱喝足，衣食无忧的情况下，就开始大谈人的理性之光。人之所以为人，是因为我们摆脱了兽性的本能，建立一整套的伦理制度。但是如果把每个人都置身于这样一种绝望无助的环境中，所谓的人的理性就会全部崩溃，剩下的就只有单纯而简单的兽性——求生的本能，猎食的本能，进而就是嗜杀的本能，最终幸存者的追求也会堕落到和僵尸们一样，成为一具行尸走肉。

第二章将团队诱骗至农场的食人魔母子三人众，从“生存”去出发，就可以找到他们为什么如此大义凛然、问心无愧的原因：既然世道已经变了，法律政治经济秩序已经随正常世界一起灭亡，依靠弱肉强食的自然法则生存并无什么不妥。此时与其天马行空地扯淡人性，不如承认最大的人性就是本能，而人类最基础的本能就是生存——这其实也是伦理学的基础。第二章的冲突，实际也就是一群坚守道德底线和信奉丛林法则的幸存者的一次激烈冲突。

在丧尸末世的绝望与恐惧之中，人性中最深处



到达海岸线之后却发现根本无船可用，Kenny的期望彻底破灭


从第四章起，玩家可以用越肩视角射击对抗僵尸了


在丧尸肆虐的恶劣条件下，Lee仍不会漠视别人的生命



新加入队伍的Christa一开始只关心男友的性命，还好她在第四章中没有闹出太大的乱子来


第四章主角阵营栖身的这座宅邸，唤起了Kenny很多的回忆

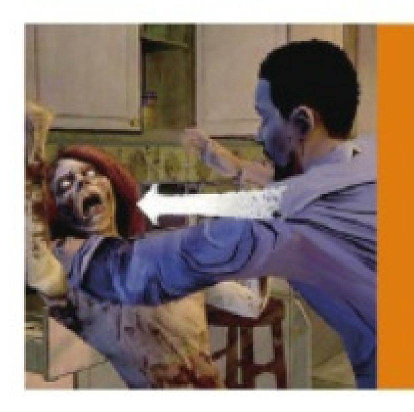
的自私、胆小、贪婪便暴露无遗。为争领头的位置而自相残杀，不惜用生命来作诱饵，贪婪得如此可怕，对生命如此之轻视，都让人在末世之中更加的不寒而栗。TWD在僵尸题材作品中最为精彩的一个设定，就是病毒的感染方式：所有幸存者全部都是病毒的携带者，除了被僵尸咬一口以外，人在非正常死亡后也会出现自我变异——唯一能够导致这一结果的，正是缘于幸存者团体内部的自相残杀。

僵尸在这种独特的死亡规则下不仅仅是终日撕咬人肉的怪物，而且还象征着人类的动物本能。无论是开枪射杀同类还是被射杀，都相当于放出了内心深处的魔鬼。游戏第四章故事中出现的幸存者社区克劳福德（Crawford），完全按照社会达尔文主义的宗旨来维持着运作。他们将所有影响生存的老弱病残和妇孺全部清除出去，颁布各种严酷的规定，其组织程度远远超过剧集第三季出现的“小镇”。然而当主角一行人为了医疗品潜入虎穴的时候，却发现这个曾经坚不可摧的堡垒却早就从内部被攻破了，那些完全依照丛林法则生存着的“强者”，已经沦为了在刷有各种宣传标语的街区中游荡的行尸走肉。导致这一切的，正是因为社区中的一位孕妇被克劳福德人视为拖累，他们执意将其“处理”的举动导致了这位准妈妈在绝望之际开枪乱射，所引发的连锁反应最终让这个拥有坚实街垒保护的避风港很快被僵尸大潮吞噬。这，就是放弃伦理底线之后的动物性所带来的疯狂报复。

结语

就像原著中从只知道哭哭啼啼，最终在残酷的求生之路中成长为神射手的金发妹子Andrea一样。在“行尸走肉”的世界里，大部分的人都经历了一个蜕变的过程。Lee将给自己戴绿帽的议员和妻子一并砍死，排斥自己的家人已经被丧尸大潮所吞噬，唯一的弟弟也被感染，被身为哥哥的自己用斧头砍断了脖子。小女孩Clementine靠着父母留下的3次电话录音和一只步话机，带着与父母重聚的希望，与新的“监护人”一道踏上死路。幼小而纯洁的童心在面对人性沦丧的变异世界时究竟会发生何种改变，她又如何扮演Lee的道德指引人角色？在第一季故事的最后，Lee用生命的代价，教会了自己一直守护的Clementine在这个乱世中最基本的生存技巧，让她在这个自我生存之战中迈出了第一步。

在字幕结束后的动画中，Clementine终于逃出了丧尸围城下的萨凡纳，地平线上闪现的两个幸存者的身影。一切问题看似解决，但实际并未解决。在这个疯狂的世界生存，还有更多的乱子，还有更长的路，还有更多的抉择与冲突，也还会有更多来自玩家们的期待。



触控优势

主机和PC版游戏的QTE操作内容并无新意，按键操作与人物的动作也无对应关系，反而是iPad版考虑到了这个问题



一直在背后策划阴谋的陌生人，在审判Lee的所作所为——也就是玩家曾经做过的那些选择



Lee义无反顾地在生命的最后关头踏上了自己的死路



在彼此相识之后，Lee拥有了一个道德指引人，而Clementine则获得了一个保护者



Kenny毫无征兆的洗白缺乏必要的过度和铺垫



《行尸走肉》原著作者Robert Kirkman接过VGA2012的奖杯

■北京 喵里姆

我们所相信的事情

最早的游戏没有任何成就系统，也没有任何硬件上的华丽效果与软件上深刻的内涵，只由一些简单像素与简单数据所组成，但我们仍旧在众多的童年娱乐中选择了游戏，并热爱它到现在。如今，《无敌破坏王》这部电影，正试图带你回到当年被游戏打动的那个瞬间。



■ 破坏王一直在游戏世界里做反派，做到心生厌倦，于是离开自己的游戏去闯荡别的电玩世界，证明自己也可以做个英雄。旅途中他误闯多个截然不同的游戏世界，遇到了严酷的士兵队长、刀子嘴豆腐心的倔强小女孩云妮洛普，展开了一段精彩万分的反派逆袭

玩游戏这么多年来，总会遇到一些不玩游戏的人问我：玩游戏的初衷是什么呢？玩游戏的乐趣在哪里呢？通常我会简而言之地回答：有成就感——作为一个收集强迫症患者，只要牵扯到奖杯奖励等这类证明我在游戏中的努力是存在的东西，我就会不由自主地想要全部收集起来，并想象全部达成以后那一刻的满足感——应该说，对于大部分游戏，我都是抱着这种可数值化计算的标准去玩的。不过仔细想想，以上这些也只是玩游戏过程中的乐趣之一，并不是一个游戏最初吸引我，让我决定“我要玩这个”的原因。

如果再进一步追究的话，我可能会严肃地谈论起游戏的内涵——想象力、故事性、画面、音乐……但好像也不对——其它文化产物也有这个效果。那游戏最初吸引我的到底是什么呢？

直到最近看了迪斯尼的动画片《无敌破坏王》，我才突然明白我所思索的那个答案，既不是成就感使然，也不是游戏种种的炫与酷，而是幻想与现实的桥梁。

比游戏更童话

《无敌破坏王》讲述了这样一个故事：主角拉尔夫是一个上世纪80年代街机游戏中的反派，他唯一的生活就是在游戏《快手阿修》中大搞破坏，然后玩家会操作英雄人物快手阿修及时赶到进行修补，赢得奖牌。拉尔夫厌倦了天天被自己游戏里的角色冷眼对待的反派形象，他决定改变自己。单纯的他以为只要自己也能得到一枚奖牌，就可以摆脱反派的身份，于是他跑到另一个游戏《英雄使命》里偷了一枚奖牌，不料却闯下大祸，他被迫降落在一个90年代的赛车游戏《糖果冲刺》遇到了神秘的漏洞角色，一个名叫云妮洛普的小姑娘。拉尔夫和她一起冒险，最终平息了祸事，拯救了游戏厅里的游戏们……

如果这部动画只是将这个故事老老实实地讲出来，那么它只是一个讲述硬汉和萝莉谈恋爱的励志故事，和普通的大制作商业动画没什么区别。不过，《无敌破坏王》包含的绝不只是这些，这部动画电影除了主旋律电影的高素质外，还握有一张人气和商业上绝不会失败的王牌——借由从上世纪80年代开始的街机游戏中出场的各色著名游戏人物，大炒最近正

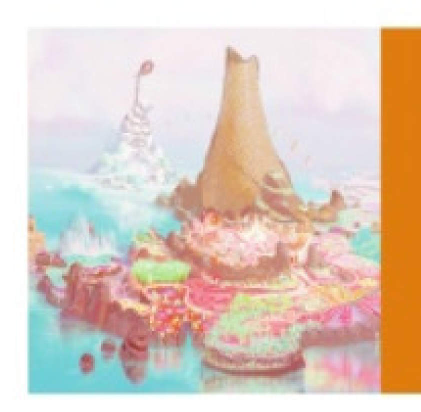
热门的怀旧风。先不说这些游戏角色和电影中众多广告植入的商业价值，光是这部动画将各种令人熟悉的游戏和人物自然结合起来的世界观——游戏里的角色和世界观都是真实存在的，他们有自己的生活，进入游戏和玩家互动是他们的工作，他们在游戏厅打烊后就各自去过自己的生活——已经值回了那张并不便宜的电影票。

《无敌破坏王》最聪明的地方就在于，它把这个简单的故事说得比游戏还要像童话，而且是个热闹得让所有人都忍不住跟着跳起舞来的童话。它的每一个角落里都埋着时代的熟面孔，每一个镜头都能让那些玩着8-Bit游戏成长起来的人们兴趣盎然地寻觅着各种游戏梗。迪士尼自称受到了皮克斯《玩具总动员》的启发，与全球游戏厂家达成了一个巨大的共识，那便是让所有的游戏都"活起来"，而这个创意终于让不同公司的游戏人物破除了门户之见，集结到了同一部电影里（迪士尼号称这部电影里最终出现了100多个游戏角色）。"玩具总动员"三部曲已经足够好玩又催泪了，不过给国内观众的共鸣没有这么强烈，因为并不是人人都拥有这么多高端玩具陪伴自己。但《无敌破坏王》中的"电玩总动员"就完全不一样了，谁小时候没被家长从游戏厅里揪出来过的经历；谁家没几张72合1的黄色游戏卡带配一声"小霸王其乐无穷啊"；谁小时候没背过格斗游戏的出招表和生硬的日语招式名称？这些细微的回忆，在电影一开始，肯和隆在游戏厅关门后一起约好去喝酒时被立刻点燃。之后的100多分钟时间里，这种惊奇一直没有间断，用全程高能来形容也不足为过，不得不说，这部动画简直是为老派游戏迷们准备的一场盛宴。

因为，我是一个玩家

如果一个普通观众进了电影院，看完了《无敌破坏王》，走电影院以后，他们会一边笑着说这个电影真好看，好搞笑，好可爱……用尽形容搞笑电影的褒义词夸赞一番，然后……就没有然后了，最终这个电影只会作为一个美好愉快的回忆被长久遗忘或不时提起。

而作为一个玩家，就如上面所说的，一开始看到游戏厅里的"街霸"游戏画面，就如看到老乡一般亲切。随着游戏的推进，拉尔夫参加的反派角色自助会也让人忍不住喷饭，让我们看看参加这个自助会的有哪些坏人——《吃豆人》中的橙色鬼魂、"街霸"里的桑吉尔夫和维加、"超级马里奥"里的库巴……其他我就不给各位剧透了。之后每个角色坐着小电车通过电路回到游戏中央大厅，回到自己家时——哦天啊，这时候现实中的画面竟然是一群坏人从《吃豆人》的游戏界面（没错，就是你知道的那个低像素游戏）纷纷退场，拉尔夫还顺手偷了一个吃豆人的经典

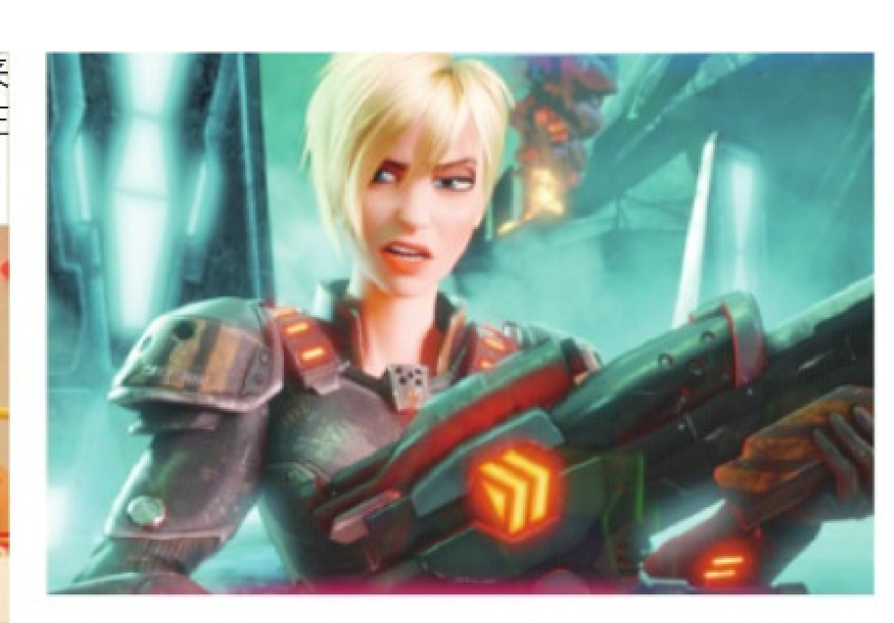


糖果游戏

动画中粉色甜蜜的赛车游戏参考了孩之宝公司的桌游《糖果游戏》，当然借着甜品卖点，制作者大捞了一笔广告费。图中最高的火山就是传说中的健怡可乐山和曼妥思的混合产物



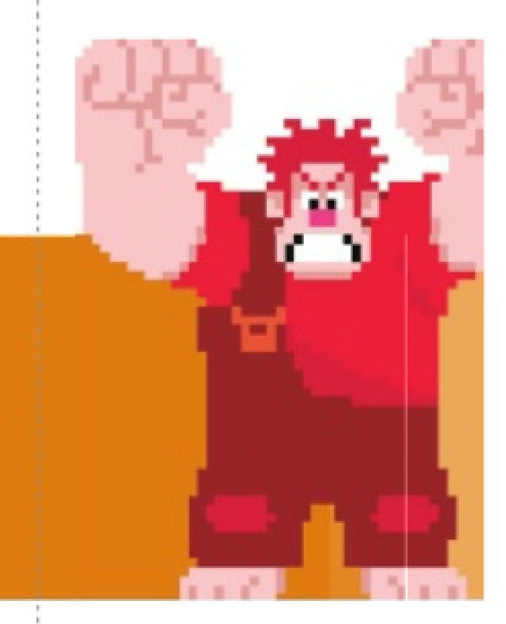
■ 拉尔夫把从《吃豆人》里拿来的樱桃送给了失业的Q伯特。在背景里有许多知名游戏角色路过



■ 本片的第二女主角是《Hero of Duty》里的主要角色，有人说这个游戏参考的是《银河战士》，也有人说是《战争机器》……



■ 传说中的反派角色自助会，你能认出几个著名反派？



宣传海报

《无敌破坏王》在意大利的宣传海报索性就是八位数图像

道具樱桃。相信此时此刻只要你是个玩家，整个人都已经萌得要飞起来了。至于游戏厅中转站里的春丽、超级玛丽的公主、索尼克的好人广告牌，还有因为游戏被拔掉插头无家可归，只能到中央车站要饭的Q伯特，后面糖果国王进入数据库所用的密码为“上上下下左右左右BA”，砸汽车（出自“街霸”）……无数诸如此类的细节让人忍俊不禁，动画所呈现出的游戏世界的点点滴滴，都像是在讲述一个真实的游戏世界一样用心——用心到让人都忍不住相信，那个游戏世界真的存在。

那他们是不是真的存在？

游戏与电影、书籍音乐这些大众娱乐的本质区别就是：游戏需要玩家确确实实地参与进去，最终实践游戏内容的那个人，不是游戏制作者，也不是游戏本身，而是玩家自己。在游戏进程中，玩家几乎和游戏融为一体，玩家的感受与选择都会通过游戏表现出来，那些情感、思考和奋战都是真实的，我们又怎么能否认那些游戏是虚妄的？虽然“相信即存在”是一句很不科学的断言，但身为一个游戏玩家，这一部分没有恶意与负面的信仰正是造就了“玩家”这一身份的重要因素。

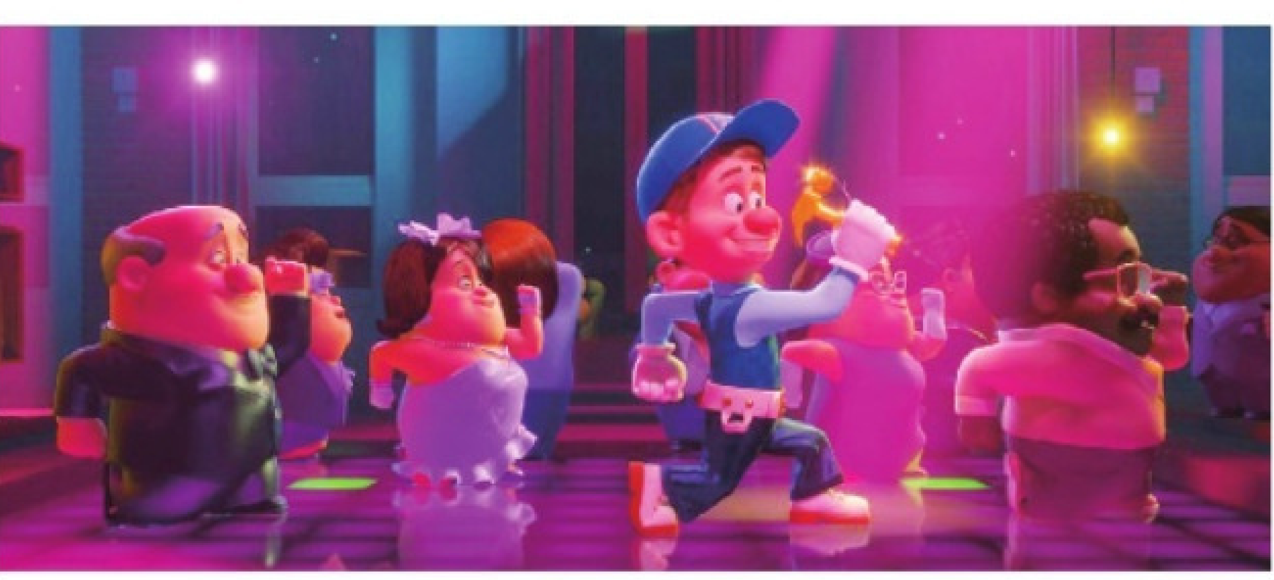
《无敌破坏王》给了我们一个确认这种信念的理由，也让我明白游戏在我心目中真正的意义，并不仅仅只停留在带给我们至上的娱乐享受，这么浮于表面的理由。游戏承载的，是许多我们相信但其实并不存在的美好，通过玩家与游戏的互动，这个过程让这些想象里的世界变成了现实。那些讲述勇者战士、魔王战争、爱情友情的浪漫本应该如此遥不可及，当它们通过游戏变成我们所能理解的各种形态后，它们就不再是不能碰触的事物，而是拥有了真实的生命。正是游戏，将我们的次元与那些本不应该被知晓、却分布在不同媒介、不同空间的各色人物与故事连接在了一起：它打开了一扇门，让我们有机会能够走进那些无限缤纷的世界。

那些世界在哪里呢？

它就在你的电脑里，你的PS3和Xbox 360里，你的掌机甚至你的手机里，它们比《无敌破坏王》这部电影所要描述的更加永恒——它们不会因为拔掉插头而天崩地裂、消失殆尽，就算你关闭电源，它们也只是小事歇息。说不定每一个夜晚，当你入睡的时候，这些游戏角色正通过无线Wi-Fi和插座开着派对，在各个游戏中的小酒馆、道具屋里谈着跨越像素的恋爱，喝着异世界的酒。每一个角色都有自己的烦恼和快乐，有自己的故事和人生，而这些故事与人生的一小部分，终将变成我们自己的传奇。

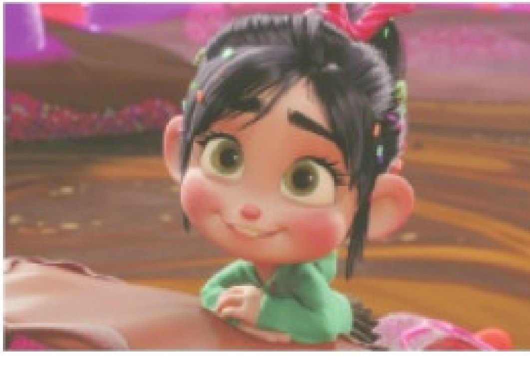
这就是我所相信的事情。

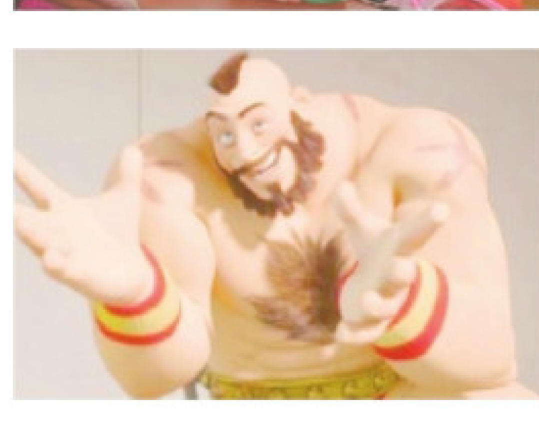
■《快手阿修》里的各个角色，动作音效都非常有80年代低像素游戏的特点，阿修在这个场景说的话是：“我去看看马里奥是不是来了，他总是耍大牌。”当然马里奥并没有出现，据说任天堂开出了让制作方难以接受的天价版权费





■《Hero of Duty》的游戏场景非常有《光环》或者《质量效应》的感觉，或者这个游戏本身就是在向所有的高科技战争游戏致敬





■《Sugar Rush》的可爱小女孩云妮洛普（此游戏的主题歌是由日本当红偶像团体AKB48演唱的）以及说话口音带着浓重俄罗斯风情的裸汉桑吉尔夫，他简直萌爆了。他和春丽大概是整部动画里出现率最高的两个游戏角色了



■ 这就是在玩家眼中看到的“最真实”的《快手阿修》

■辽宁 Nemo

虚幻四人行

作为FPS产业之父和id Software的掌门人，约翰·卡马克的故事早已被大众所了解，但另一家与其针锋相对的豪门Epic Games，其故事却鲜有人知。Epic的成功，是4位创始人集体智慧的成功，也是现代商业社会合作的典范。



■ 桀骜不羁的Cliff B是四人组中上镜率最高的一位


■ 奠定Epic美术风格的詹姆斯·舒马兹有着艺术家般的气质


■ FPS圈中的商业奇才马克·瑞恩站在Epic Games历史的开端


■ 功力深厚但个性沉稳的编程天才蒂姆·斯威尼

1991年，刚刚从大学毕业的马克·瑞恩（Mark Rein）迷上了id Software的平台游戏《指挥官基恩》（Commander Keen），他毛遂自荐，给id打了一通电话，希望能获得一官半职。负责接待他的约翰·罗梅罗（John Romero）一开始以为瑞恩不过是一名普通玩家，但很快就被其三寸不烂之舌和精明的头脑所折服，答应给他提供一份工作。瑞恩在id最早负责《指挥官基恩4》的Bug测试，但很快，他在商业方面的才华就得到了公司的认同，成为了经理。约翰·卡马克使用射线投射算法打造出FPS先驱《德军总部3D》，获得了很好的销量，但他没有想过，除了游戏本身，id的开发工具也可以赚到丰厚的收益。马克·瑞恩作为公司经理，将《德军总部3D》的技术卖给了多家公司，为id赚取了巨额利润，这便是最早的引擎授权市场。“卡马克拥有顶尖的技术，而瑞恩就是那个能够把技术转化为商业价值的人”，罗梅罗对瑞恩的评价可谓十分精辟。然而，卡马克是一位独裁的暴君，容不下任何不同的意见，一次争吵后，卡马克居然解雇了这位干劲十足的经理。这并不是他在人事管理方面犯下的唯一一次错误，但绝对称得上是最致命的一次，他亲手将一位商业天才送给了敌人。

因缘际会

与此同时，抱着对游戏界的热爱，马里兰大学的全优毕业生蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）放弃了去微软或IBM等大公司就职的机会，白手起家创建Potomac工作室，在1991年，整个公司的员工只有他一个人。斯威尼的处女作《ZZT》是一部用彩色ANSI字符拼凑出图像的游戏，其画面无法与id那些惊世骇俗的大作相提并论，它的卖点在于扩展性。《ZZT》并不算严格意义上的游戏，它更像是一款工具，允许玩家通过编辑器制作关卡、编写脚本，打造出RPG、STG、PUZ等不同类型的作品，自由度很



虚幻1

1998年完工的“虚幻1”，率先引入32位色，色彩饱满细腻，擅长处理暗光场景和烟雾特效，也是第一款原生整合图形界面编辑器的引擎

高，斯威尼在程序方面的造诣可见一斑。在1992年末的一次聚会上，偶然中，马克·瑞恩认识了蒂姆·斯威尼。二人的体态、性格差距极大。瑞恩体型壮硕，能言善辩，经常在别人面前滔滔不绝地发表演讲；斯威尼是典型的内向性格，身材瘦弱。二人的初次见面并不愉快，瑞恩嘲笑对方给公司起的名字缺乏品位，活像一个没见过世面的乡巴佬（Potomac是斯威尼老家门口一条河流的名字），而斯威尼对于面前这个谈话时眉飞色舞的人也没什么好感，以为这个大胖子是一名商业骗子。不过，很快，在了解到对方的才华之后，二人就成为了莫逆之交。斯威尼与瑞恩将Potomac工作室扩展为Epic有限公司，为制作“史诗般宏大的游戏”招兵买马。

当然，罗马不是一天建成的，史诗也不是一家刚成立的公司所能缔造的，在飞黄腾达之前，他们还需要经历成长的过程，为日后奠定基础。1993年，关卡设计师克里夫·布莱森斯基（Cliff Bleszinski）和美工詹姆斯·舒马茨（James Schmalz）加入了公司。布莱森斯基在今天被媒体简称为Cliff B，这个昵称最早是小学时欺负他的人给他起的外号。因为自己的东欧血统，Cliff B并不受同学待见，原本内向自闭的他下决心要改变这一切，终于在游戏界闯出了一番名堂，性格也变得乖张起来。在17岁的那年，他就通过共享软件的方式发表了自己的第一款游戏。慧眼识英才的马克·瑞恩看上了这位少年才俊，在劝说下，Cliff B放弃了加州理工大学的学业，来到Epic，成为当时公司中最年轻、最具活力的角色。詹姆斯·舒马茨出生于一个艺术世家，他的父亲是油画画家，母亲则是美术大学的教授。家境优越的他无法忍受象牙塔中的枯燥生活，放弃了就职传统美术业的机会，投身于发展迅猛的游戏产业。舒马茨最早就职于Softdisk公司，这是一家筹划电脑杂志的公司，在出版期刊的同时，也经营游戏生意。卡马克、罗梅罗等FPS元老在组建id自立门户之前，就在这家公司里安家立业。舒马茨在那里独立完成两部RPG游戏，反响尚可，但他对此并不满意。舒马茨感兴趣的并非编程，而是美术，当时PC显卡的性能还很弱，难以表现出他心中那些美轮美奂的场景。卡马克等人辞职后，舒马茨便接受了瑞恩的邀请，来到Epic。

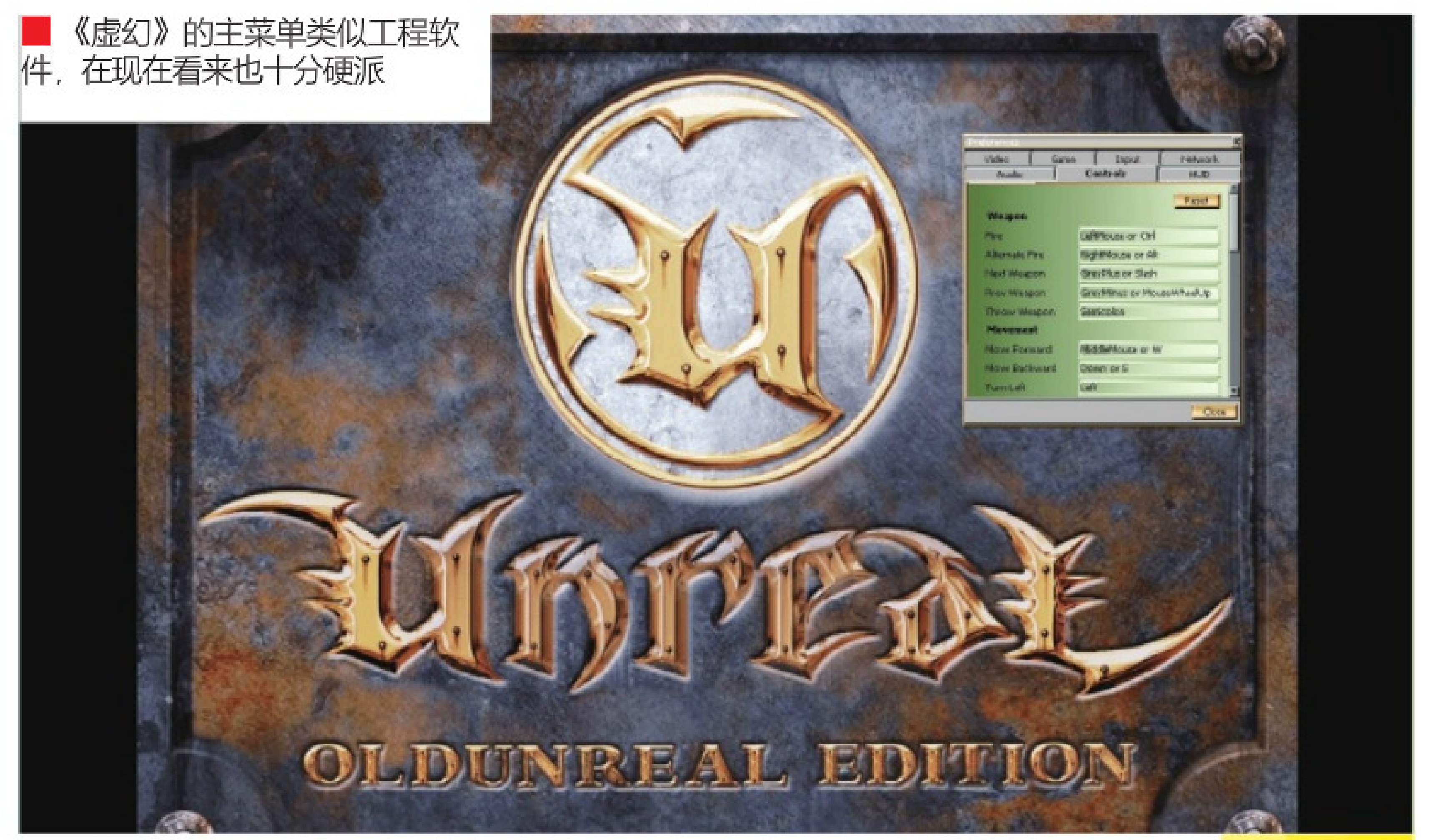
在公司创业之初，四人组各个都是全才，Cliff B和舒马茨对于编程也略知一二。但他们清楚，自己在这方面的功力比不过斯威尼。正因如此，二者不以技术人员自居，做自己擅长做的事情，将编写代码交给斯威尼负责。当时“马里奥”和“索尼克”十分热销，马克·瑞恩也很喜欢PC上的类似作品《指挥官基恩》，Epic在早年的主要系列是《丛林吉尔》（Jill of the Jungle）和《爵士兔子》（Jazz Jackrabbit），前者类似《波斯王子》，节奏较慢，



《ZZT》是一款自由度非常高的游戏



年轻时的蒂姆·斯威尼显然是一位小帅哥



《虚幻》的主菜单类似工程软件，在现在看来也十分硬派



《爵士兔子》是《索尼克》的模仿品



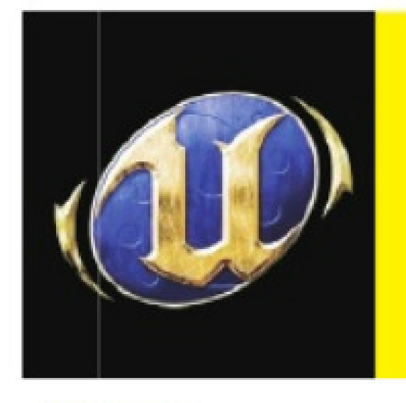
《指挥官基恩》是id Software早年的代表作

后者则是《索尼克》的模仿品，速度感十足（有趣的是，世嘉在今年发行了一部与《爵士兔子》颇为相似的《地狱兔子之怒》，也算是对Epic的回应）。这些产品难称大作，与蒂姆·斯威尼心目中“史诗游戏”的定位相去甚远，但不错的销量给Epic积累了原始资本，为公司随后的飞跃式发展奠定了基础。转折点发生在1993年末，id发售了划时代的《毁灭战士》，将FPS市场推向成熟。游戏实在是太好玩，Cliff B和舒马茨居然在上班时间关起门来偷偷打联机对战，斯威尼虽然不清楚他们在搞什么名堂，但至少要看看他们工作的进度如何。每当斯威尼敲门时，二人还在死亡竞赛中鏖战，在门推开前的一刹那，二人一起按下了重启键，Cliff B就装出一副无辜的样子，对走进屋的斯威尼说：“诶呀，蒂姆，我们俩的电脑正好都死机了”，令人捧腹。

《毁灭战士》的辉煌震撼了Epic员工的心，也使他们找到了自己应该为之努力的方向。公司决定放手一搏，将主要资源从平台动作游戏中调出，转入FPS，于是便有了改变业界的《虚幻》。

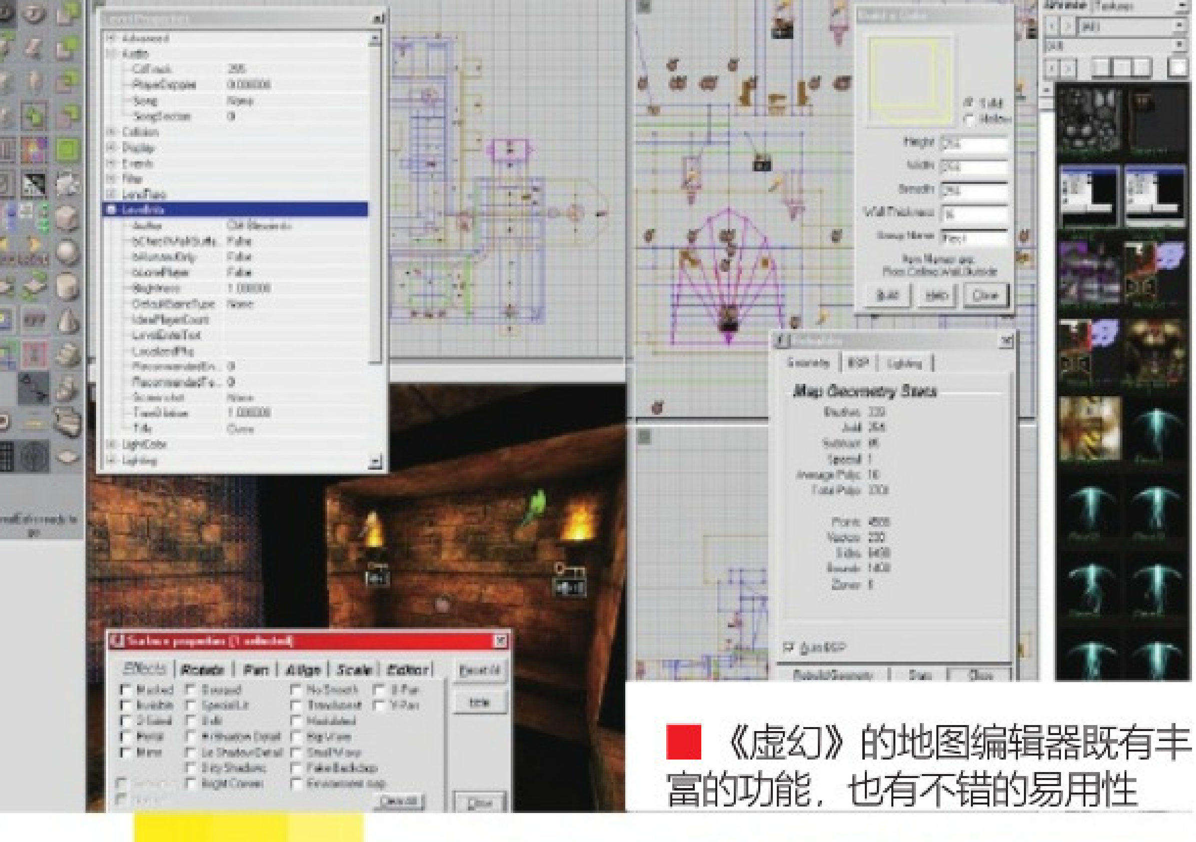
传奇的诞生

如果说id作品的出色大都归于约翰·卡马克，那么《虚幻》的成功则是集体的成功——斯威尼的引擎、Cliff B的关卡、舒马茨的美术与瑞恩的商业运作完美结合到了一起，最终促成了一场辉煌的胜利。虚幻引擎浓墨重彩、擅长处理暗色调和雾气的特点，源于斯威尼的个人口味。此外，他还促成了游戏开发的一场革命。在视察员工进度时，斯威尼发现，Cliff B居然还在桌子上用笔纸策划关卡，这在他的眼里是非常落后的行为。为了提高效率，斯威尼在编写引擎时，特意将地图编辑器与图像流水线直接融合。这一时期的其他游戏，不论是《雷神之锤Ⅱ》还是《半衰期》，其地图编辑器和引擎本身都是分开的。《虚幻》则不同，它的编辑器直接调用引擎的图像代码，关卡设计者可以很方便地看到搭建中的效果，增强了易用性。在斯威尼的心中，上手度高的引擎才是好引擎，使用《虚幻》的地图编辑器，无需太多编程知识，普通玩家只用鼠标点击也能轻松搭建出场景。简单易用，是虚幻引擎的最大特色。就连游戏的主界面，也被斯威尼设计成带有繁多下拉菜单和对话框的样子，活像一个类似AutoCAD的工程软件。这种界面有违游戏界的常理，但一目了然，很容易掌握，斯威尼巧妙地把海量的选项和信息容纳其中，让玩家得心应手。Cliff B虽然做了一辈子射击游戏，但他最喜欢的类型并非FPS，而是AVG，“生化危机”等恐怖大作才是他的最爱。他煞费苦心，在关卡中设计了大量脚本，《虚幻》并没有任何台词，不像《半衰期》那样注重与NPC的交互性，Cliff B设计的这



虚幻2

2002年推出的“虚幻2”，基于可编程着色器，紧跟最新DirectX的快速升级和泛用性，使其成为引擎市场的霸主，Epic开始独霸天下



《虚幻》的地图编辑器既有丰富的功能，也有不错的易用性



橙色的月亮悬挂在阴云密布的《虚幻》游戏场景中，尽显神秘



《虚幻》著名的古堡场景，当时这款游戏还有不错的文化底蕴



《爵士兔子2》受到了媒体的好评，但是没有获得玩家的认可



虚幻3

2006年面世的“虚幻3”，成为了本世代游戏的泛用标准，凭借《战争机器》引起轰动，但油腻的着色器和较差的执行效率是其致命伤

些脚本，更多是为了刺激用户的神经，梳理游戏的节奏感。在游戏中，主角经常漫步于构造奇特、空无一人的神殿中，听着背景深邃的音乐，一股神秘感在玩家心中油然而生。此时陡然杀出一个敌人，伴随着怪物的嘶吼声，足以让玩家虎躯一震。难能可贵的是，《虚幻》场景的自由度非常高，Cliff B并没有为了追求演出效果而牺牲玩家自由探索的乐趣，为了让脚本在各种情况下都能发挥作用，制作组颇下了一番功夫。

《虚幻》最初的企划是由舒马茨提出的，他想做一款以地牢探索为主题的主视点RPG游戏，游戏场景充满玛雅文明的原始氛围，给人以神秘之感。但Cliff B觉得没有枪的游戏不够酷，只靠大刀砍杀没意思，像《异形》那种以太空船和外星怪物为主题的作品才符合市场。成品最终将两个人所主张的元素糅合在一起。尽管听起来像是个大杂烩，但实际的效果却出奇地好，令这部拥有独特艺术气质的作品体现出了一种厚重的神秘氛围和戏剧般的恐怖感。id的美术总监艾德里安·卡马克并没有接受过专业教育，他只是单纯喜欢画一头又一头丑陋病态的怪物，《毁灭战士》和《雷神之锤》的场景相当晦暗枯燥。而Epic的詹姆斯·舒马茨则成长于美术世家，其造诣自然不可能相提并论。舒马茨对自己提出了相当高的要求，他希望《虚幻》能够像《神秘岛》等使用CG图片的冒险游戏一样，光看场景就能让玩家体验到乐趣。想靠当时的显卡性能制作出大气恢弘又不失细节的场景，的确有相当的难度，但舒马茨做到了。按照玛雅神殿、哥特城堡、罗马遗迹等现实建筑搭建的大量地图让玩家过目不忘。武器设计也一改的常规理念，将传统枪械与冷兵器相结合，极尽彪悍之能事，重机枪发射的弹药不再是金属弹头，而是由外星水晶打磨成的锋利刀片。Epic是一家注重员工个人权利的公司，蒂姆·斯威尼很清楚，自己虽然是编程天才，但绝对不是管理公司的料，他并没有像约翰·卡马克那样一手遮天，而是把公司的命运交给所有人讨论。《虚幻》载入关卡时，会用明显的字样标出每一张地图的诸位设计者，这种做法也是很少见的。

在《虚幻》的开发工作如火如荼地进行时，舒马茨却离开了Epic，他希望能够与家人生活在一起，并拥有属于自己的公司。他回到故乡加拿大，成立Digital Extremes公司。Epic的几位兄弟在这次事件中，表现出了难得的理解与支持。实际上，当时Epic的财力并不雄厚，他们位于马里兰州洛克威尔市的公司只能算一个办事处，面积狭小，很难继续扩张。而舒马茨的家境优越，Digital Extremes在一开始就租下了面积宽敞的办公楼。马克·瑞恩决定采用网络办公模式，职位照旧，他与斯威尼继续留在洛克威尔市编写引擎、联系商业伙伴，Cliff B回到加州的



Cliff B手持链锯枪的姿态一度是Epic公司的标志性形象



《虚幻竞技场2003》证明了“虚幻2”引擎的实力



Digital Extremes公司拥有宽敞的办公场所



PS2的《杀戮地带》试图挑战《光环》，最终落个烂作的名声

老家制作关卡，舒马茨则率领一大批美工在加拿大搭建场景，后来Epic又广纳贤才，通过互联网搜索能人志士，很多位于英国、法国、荷兰的高手也加入了公司，通过网络上传自己的工作进度。《虚幻》这种“日不落”式的开发状态颇为壮观，但也严重影响了成员之间的沟通和工作效率。当位于美国的斯威尼和瑞恩沉沉睡去时，位于英国的人才刚刚醒来。游戏原定1997年夏天发售，却因为网络办公拖慢了进度，不得不延期一年，瑞恩为所有人买了机票，让他们飞到位于加拿大的Digital Extremes，那里有足够宽敞的办公室容纳他们。在这最后的一年时间里，他们进行了艰苦卓绝的技术攻关，终于完成了《虚幻》这部杰作。

从《虚幻》到《战争机器》

《虚幻》首月销量超过百万，精明的瑞恩又将“虚幻”引擎授权给各大公司，收获颇丰。一年后，Epic将总部搬到北卡罗莱纳州的卡瑞市，买下了一栋宽敞的办公楼，“日不落”式开发的问题被解决了。《虚幻》极大提升了Epic的实力和声望，但也有些倒霉蛋错过了飞黄腾达的机会。安杰·布鲁希是一位荷兰的技术狂人，通过网络，作为主程序员，他与Cliff B一起打造了《爵士兔子》。当其他人为《虚幻》拼搏时，他却选择开发《爵士兔子2》。这款游戏发售于1998年，2D平台动作游戏早已不是主流类型，在这个《虚幻》和《半衰期》大卖特卖的时期，《爵士兔子2》的销量十分惨淡。更糟糕的是，布鲁希并没有飞往美国Epic总部，他选择继续留在荷兰，成为Guerrilla公司的一员。PS2上臭名昭著的第一部《杀戮地带》就是他担任导演的作品。如果布鲁希曾经参与过《虚幻》的开发，积累了制作FPS的经验，《杀戮地带》也不至于烂到令人发指的程度。此后他转战EA，2012年的《荣誉勋章——铁血悍将》就有他的参与，可惜这部作品同样成为了笑柄。

《虚幻》成功将皇帝拉下马，击败了id的《雷神之锤Ⅱ》。一年后的《虚幻竞技场》又与《雷神之锤Ⅲ》杀得难解难分。此后，Epic再接再厉，推出《虚幻竞技场》的2003和2004版，证明了“虚幻2”引擎的实力，也迅速占领了市场。这些游戏由Epic和Digital Extremes联合开发，二者完全共享引擎的核心技术。舒马茨与Epic亲密无间的合作一直持续到2004年，他们所使用的Evolution引擎改装自“虚幻”引擎2.5，最近的一部作品是2012年的漫画改编游戏《黑暗领域Ⅱ》（The Darkness II）。在未来，他们还将推出多部大型产品，做一代又一代“虚幻竞技场”。但此时Cliff B早已感到厌倦，他希望打造一部节奏较慢、注重剧情的新系列，在“虚幻3”时代，瑞恩终于答应了他的要求，于是就有了



虚幻4

2012年公布的“虚幻4”支持全动态全局光照和更灵活的编辑器，将与Crytek的CryEngine 3争夺新时代的引擎王座，首部游戏预计2013年发售

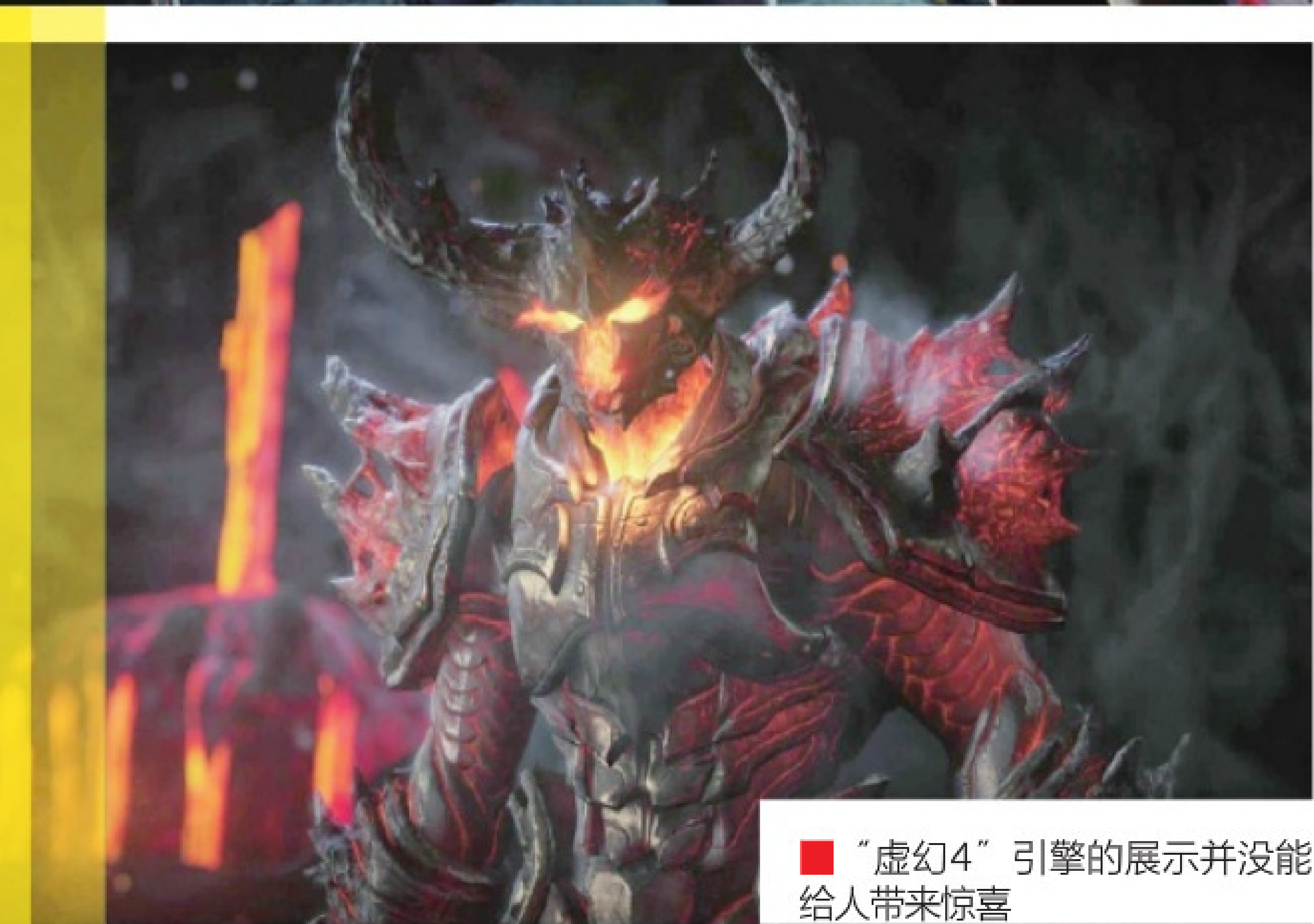


《黑暗领域Ⅱ》是Digital Extremes的最新作品



《战争机器》在本世代初期奠定了Epic的基础

约翰·卡马克沦为孤家寡人，在游戏领域再无惊人之举



“虚幻4”引擎的展示并没能给人带来惊喜

《战争机器》。虽然舒马茨的Digital Extremes没有参与这部作品的开发，但《战争机器》依然沿用了"虚幻"系列所推崇的古风设计，武器造型颇具原始野性。

英雄迟暮

约翰·卡马克的刚愎自用最终毁掉了id的前程，汤姆·哈尔、约翰·罗梅罗、艾德里安·卡马克等创建id的元老最终都离开了他。id在约翰·卡马克这位孤家寡人的带领下，沿着错误的方向一头走到黑，最终导致了公司被收购的结局。一个人的智慧无法决定一切，更何况卡马克只是一位编程高手，而非全知全能的神人，商业管理是他的致命软肋，他却坚持独揽大权。马克·瑞恩被辞掉后，新的经理杰伊·威尔伯在如履薄冰的环境中坚持了几年，也最终不堪忍受，跳槽到Epic。更加可悲的是，那些离开id的元老，也没能找到一个良好的归宿，哈尔与罗梅罗在Eidos的赞助下成立了新公司离子风暴（Ion Storm），但《大刀》（Daikatana）的失败将这家公司送进了坟墓，而艾德里安在2005年离开id后，始终没有拿出任何一部新作，几乎从业界彻底消失。在这场斗争中，所有人都是输家。或许蒂姆·斯威尼作为程序员，其能力比约翰·卡马克略逊一筹，但Epic的集体智慧明显超越了id一个人的力量，这才是他们的成功之本。

打江山难，守江山更难。《战争机器》的初代技惊四座，但几部续集已经不复光彩，连Cliff B自己都承认，这个系列不论是剧情还是玩法都已经陷入匠气的泥沼，今天的Epic似乎很难打造出像初代《虚幻》那样灵动独特，带有鲜活灵魂的作品。2013年的新作《碉堡之夜》（Fortnite）在画面和玩法上明显是在模仿《军团要塞2》和《求生之路》，缺乏创意。最要命的是，"虚幻4"的画面并未像前几代那样引起热烈反响，《碉堡之夜》作为一款卡通风格的产品，也难以发挥新引擎的优势。在10年前，人们常把id比作行动迟缓的遗老，把Epic比作充满活力的挑战者，而在今天，Epic却成为了行动迟缓的遗老，Crytek则是充满活力的新一代挑战者。CryEngine 3已经于2011年正式发布，德国人的动作之快令人咋舌，姗姗来迟的"虚幻4"能否捍卫昔日的王座，现在还是个未知数。况且，就算Epic能够保持自己的技术优势不致落后，在游戏设计方面，这家公司早已疲态尽露。虚幻四人组从未公开爆发过矛盾，但舒马茨早已淡出与Epic的合作，Cliff B也于2012年离开了这家为之奋斗20年的公司，只剩下斯威尼和瑞恩在继续坚持。技术换代迫在眉睫，Epic能否在下一个时代继续创造史诗，只有时间才能告诉我们答案。

新引擎性能

作为一款次世代引擎，"虚幻4"目前展示出来的内容并没有像"虚幻3"当年那样引起巨大轰动


卡通风格的《碉堡之夜》难以发挥"虚幻4"的性能


同一种角色随各代"虚幻"引擎不断进化，变得越来越细腻


《虚幻竞技场3》的风头完全被《战争机器》抢去


如今的CryEngine 3是"虚幻4"引擎的一大劲敌

■上海 CaesarZX

长弓阿帕奇

“在保证国家安全的前提下，平民能玩到的最真实的模拟游戏。”《Computer Gaming World》1997年1月刊的这句评语不是一句空话，更不是一个噱头——这是一个事实。飞行模拟游戏曾经竞争惨烈，“长弓”凭借出色的素质，在那个年代里奠定了自己的地位。

来去无影、行遁无踪。我是印第安阿帕奇族的一名英勇战士。

沙漠擒敌

这只是海湾战争美军“沙漠盾牌”军事行动中的一小部分，却是至关重要的一项任务：海军陆战队奉命进入前方战场的一个地堡抓捕伊军一名重要人物，而我和僚机作为陆军武装直升机，负责为这次行动铺平道路。

我将视野穷尽，除了随着波音引擎的轰鸣而微微震颤的座舱仪表，还有IHADSS头盔的阴极射线管在我目镜上投射的绿色信息外，眼前只有举目无垠的茫茫沙漠、起伏的丘陵与滚滚热浪。身为长弓阿帕奇前座舱炮手的我，手中握有世界最先进的武器系统，而我身后的驾驶员把握着我们二人的生命。此刻，他正将当前飞行高度维持在为25～30英尺，在这个超低空高度下没有敌方雷达能够发现我，对雷达来说，我们是隐形的。身后2英里处的3架黑鹰和一架支奴干正在我和僚机的护送下前往目标地点。实际上，武装直升机是很少与运输直升机协同执行任务的，但由于时间紧迫，武直开路和地面突击被安排在了一起。

任务简报显示：目标所在位置由一个伊拉克坦克连把守，至少有4组萨姆导弹的防空火力。鹰眼预警机在10分钟前获取的信息表明，我们暂时不会遭遇敌军空中威胁。驾驶员上升高度以便我让FCR（长弓火控雷达）进行一次更开阔的扫瞄。MFD（多功能显示器）上出现了前方6公里处的坦克和装甲车图标，下降到安全高度后，我仔细分析收集到的信息，初步判断我和僚机挂载的16枚地狱火雷达制导导弹和72发火箭弹足以摧毁全部目标，而前方出现的丘陵地形可以提供充分的保护。重新回到25英尺高度后，驾驶员降低了航速开始沿地形飞行。

我选择目标并设定了PFZ（优先射击区域），优先将所有防空目标划入其中并排序，确保目标一旦进入地狱火的射程就能被摧毁；将地狱火发射模式调整为LOAL（发射后锁定），这个模式能让我最大程度地利用在山丘背后的隐藏优势。PFZ中的第一个萨姆导弹单位已经进入了地狱火射程，于是我连续发射了4枚地狱火，它们划出超高弧线直奔目标，在击中目标倒数计时到5秒时，我急升到80英尺重新扫描了战场，确保所有目标依然在原始位置，接着便是连续4次遥远的爆炸声传来，无比动听——4枚地狱火全部命中，敌军防空火力被彻底摧毁。随即我将PFZ中的坦克目标全部交给僚机，让他负责清扫所有敌军坦克，而我则继续前进。

在到达距离目标2公里处，我将目标搜索识别模式切换到TADS（目标搜索与识别系统），利用激光精确定位了包括敌方步兵在内的所有闲散的地面目标。在TADS热成像画面上定位步兵和轻型装甲后，我扣下了扳机——M230链式机炮开始向我头盔目镜

简氏的AH-64D长弓阿帕奇
Jane's AH-64D Longbow
类型
飞行模拟
制作
Origin System
发行
电子艺界
发售日
1996.5.31



■同年引进中国的正版封面，几乎完美保留了英文版的原汁原味

所指方向喷出死亡之鞭，目睹那些士兵被30毫米口径的子弹打得血肉横飞是一种别样的享受。目标地堡已近在眼前，支奴干和黑鹰在地堡附近着陆，一小队陆战队员迅速展开行动。6分钟后，俘虏便被捕获押上支奴干，在我们的护送下原路返回基地。途中，FCR对空雷达扫描到10公里外的两架米-24雄鹿，我本能地打开了毒刺导弹保险。雄鹿似乎并没有发现我们，为了不增加任务风险，我们一致决定不打草惊蛇。全员回到临时基地降落后，任务顺利完成。



粉丝最爱

EA版大红宝书——标志性的简氏开场CG

坦克杀手

飞行模拟游戏在上世纪90年代那段特殊时期中扮演的角色，就像曾经的冒险游戏之于整个80年代一样举足轻重，MicroProse和EA在这一领域的两强争霸赛在当年的飞行模拟玩家眼中仿佛永远不会终结，这也就是为什么整个90年代模拟游戏大作频出而且质量越来越高，俨然就是飞行模拟爱好者的黄金时代。EA为了增强自己产品的权威性，与英国简氏（Jane's）信息集团的合作，让他们为自己的模拟游戏提供各方面的支持，《长弓阿帕奇》因此成为EA在这场争霸赛进行到白热化阶段时的终极王牌之一，最终不仅大卖，而且还获得了1996年E3大展最佳飞行模拟游戏的桂冠。

麦道公司研发的AH-64A型阿帕奇（Apache）和后续的各种改良型号，是美国陆军目前装备最广泛也最成熟的武直，它被生产出来的根本目的是对付坦克，也因此有了“坦克杀手”的美誉。其最新机型AH-64D——“长弓”（Longbow）正是本游戏的主角，它在旋翼顶端配备有威斯汀豪斯公司生产的毫米波火控雷达，这样就使阿帕奇具备了一套完整的雷达制导火控系统，从而大大提升了阿帕奇的隐蔽性和安全性。到2012年为止，美国陆军的大部分阿帕奇都已升级到了D型。

是模拟，更是游戏

尽管本作和简氏其他几个游戏都有“在保证国家安全的前提下，平民能玩到的最真实的模拟游戏”之美誉，但作为一款以模拟为主要目的的武装直升机游戏，它还是做到了对初学者最大限度的照顾。同时兼顾飞行核心玩家和初学者一直都是这类游戏的最大难题。“长弓”在武直模拟游戏领域的地位一直到Eagle Dynamics公司发布《数字战斗模拟——黑鲨》（DCS: Blackshark）后才被彻底取代，而这已是整整12年后的事了，何况后者是一群一心只做飞行模拟器而无心做游戏的俄罗斯人的作品。

“长弓”采用了成本较高也更吸引人的动态场景式主菜单，一座美军空军基地的每一栋建筑都代表了一个菜单选项，机库代表战役和任务，宿舍代表玩



DOS版640×480分辨率的画面，Windows版支持3dfx



出任务之前由玩家自己选择需要搭载的武器和导弹制导方式



电子系统拟真度调节，核心玩家懂的



基地，也是主菜单。这么做大大提高了此类游戏游戏的友好度



驾驶员座舱：LOBL模式锁定目标坦克——这一行为风险较大

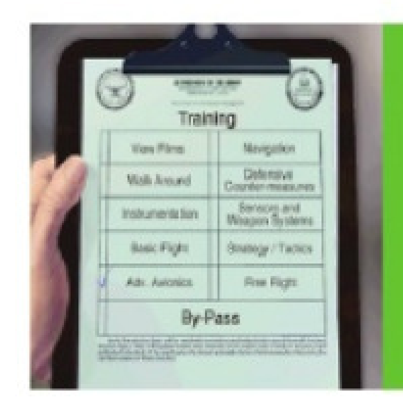
家账户，博物馆代表历史任务，门房代表退出游戏等等。除了给玩家直观体验外，如今游戏都非常讲究的所谓“代入感”，“长弓”从主菜单就开始具备了。这让它在感官上超越了EA以往的几款飞行模拟那种冰冷刻板的主菜单界面，比如《傲气雄鹰》（USNF）和《先进战术战斗机》（ATF），这或许就是“长弓”首个受欢迎的原因。

“长弓”的任务类型分为4种：战役任务、自定义任务、快速任务以及历史任务。战役任务共6大战役、29个任务，任务之间都互相关联而有着各自独特的目的和类型。自定义任务和快速任务都可以快速生成地图和任务，而历史任务，也就是本文开端的那段游戏过程，则可以让玩家亲自体验1991年海湾战争中的“沙漠风暴”行动，或者参加1989年美军在巴拿马的“正当防卫”行动。所有任务都完全按照史实数据制作，因此如果你想YY一下，协助美国保卫科威特或想把巴拿马运河抢回来，那这个模式很适合你。

游戏飞行画面中最重要的UI莫过于HDU（头盔显示单元，在游戏中表现为一些绿色字符）和MFD了。头盔系统的显示与绝大多数其他飞行模拟游戏中的头盔目镜没有什么区别，但是玩家按下F4即可进入头盔视角，可以通过摇杆或数字键盘的方向键随意转动，来模拟飞行员头部的转动。但受限于当年的3D技术，游戏无法让HDU和座舱同时旋转，只能将座舱画面去掉，只显示HDU。两个座舱MFD是玩家生存和杀敌的关键，所有必要的信息都按照真实长弓的功能显示在MFD中，玩家能通过鼠标或者键盘对它们调整和切换，进行目标分析、雷达开关和调整、目标选择、PFZ设定、弹药油量监控、各部件状况监控等等一系列操作。

在真实性方面，游戏提供了从纯新手到全拟真的大量真实度调节选项，这些选项包括战场动态、飞行动态、天气影响、地形影响、航空电子拟真度、武器后座力等等诸多模拟游戏玩家非常关注的元素。但因为是武直，游戏在气动方面的真实性并不像战斗机模拟游戏那么突出，因此游戏在航空电子方面的模拟就显得格外重要。动态战场一直都是最考验模拟游戏真实性的地方，“长弓”作为一款1996年的游戏，已经做到了全动态战场和半动态战役，这在当年已经是突破性创举。模拟游戏核心玩家可以选择最接近真实的选项成为真正的阿帕奇飞行员，而初学者也可以将所有真实选项全部关闭，随着自己对操作的熟练而逐步增加真实选项。这就是这款游戏当年大受欢迎的最大原因——它找到了模拟和游戏的平衡点。

今天，玩飞行模拟已不再是一种爱好，不再是一种坚持，而是一种情怀。朋友，再次拥抱蓝天吧。只有在那里，你才是自由的。



彰显专业

多达10项训练科目，教练那富有磁性的声音让男人听了都心动



教程第一课有大量阿帕奇的视频资料



游戏中所有出现的作战单位，都有简氏集团提供的百科资料，在网络不发达的年代里非常珍贵



在飞行员更衣室中可以选择当前玩家账户并查看当前战役任务的完成度



在一望无际的沙漠中遭遇敌军防空炮火

长弓一箭划破长空——只有在蓝天，你才是自由的

一年的时间很短，它只是历史上的一瞬，365天的经历多半会被我们淡忘。但在竞争激烈的消费级科技产品领域，一年中的每一天似乎又是一场情节起伏的大戏，喜悦与失落时常相伴。喜悦来自于创新，比如那些在Kickstarter获得大家好评的项目；失落又如那些令人失望的产品，让我们怀疑很多一线厂商失去了前进的方向。笔者希望在2013年，科技能变得更加实用，温暖又充满人情味；希望更多的人能更乐于接受新鲜事物、享受科技，但不要把金钱浪费在毫无实用价值的产品上；希望在2013年底时，数码卖场里可以少一些性能过剩的智能手机，多一些让人津津乐道又便宜的数码新品。

下个时代
——机器人的大舞台


↑看这架势，未来战争中也许会有这样的武器吧？

电影《普罗米修斯》中，生化机器人“大卫”的表演被影迷们公认为影片中最大的亮点，演员惟妙惟肖地刻画出了一个未来智能机器人的形象，再次给我们带来了一次机器人是否可取代人类的思考。假如你再回忆一下，从大荧幕到漫画书，许许多多如“变形金刚”“终结者”“高达”的机器人题材都获得了巨大成功，证明我们对机器人的痴迷程度只增不减。

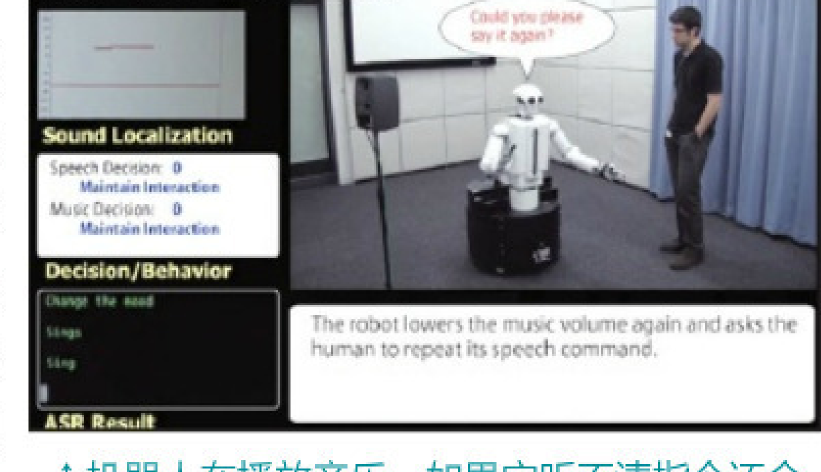
民用领域许多机器人已经投入了使用，工厂中用来替代人力的“机械手臂”就是其中一种。更先进的“人形机器人”研发方面，日本人一直都十分积极，例如由“水道桥重工”机器人爱好者团体制作出了有史以来最大的民用人形机器人“Kuratas”——它高约4米、重4吨，可搭载类似格林机枪的BB弹发射器，驾驶员坐在其中操作，或用iPhone远程遥控。下面我们看看除了它之外，最近还有什么机器人值得关注。

↑驾驶员坐在Kuratas中
←有“4只脚”，原型机轮子比较小

1.耳朵好的HEARBO


↑8个头部麦克风，用于定位声音方向

HEARBO是本田日本研究所最新的研究成果之一，它最大的特点是能在复杂的环境下辨识超过17种以上的声音，而且能同时处理4种声音。通过内置的降噪技术，它会迅速判断声音传来的方向，辨识声音特性，忽略掉来自其他声音的干扰。项目的网站称，HEARBO可以在大型会议时清晰地辨识办公室里每个人的声音，它转动的头部可以确保更好地记录人的发言。官方还发布了2段视频，证明HEARBO能在噪声复杂的条件下正确地识别指令，而且它还会笨拙地跳舞、憨厚地说“OK”。



↑机器人在播放音乐，如果它听不清指令还会调低音乐音量

2.腿脚好的“4脚机器人”

会扔球的“迪斯尼机器人”

迪斯尼实验室目前公开了一个机器人项目，向我们展示了一种能和人玩接球游戏的人形机器人。在演示视频中，人朝着机器人扔球，机器人会稳稳地接住，然后再把它扔回来。这个机器人采用了类似Kinect的技术，它的双眼可以追踪人的头部和球的位置，以此判断该什么时候伸手接球。不过毕竟应用于一般娱乐，它接球时仍需要人将球抛到机器人手的附近，否则它就会接不住。比较有趣的是，没接住球时机器人会耸肩，也会低头去找球掉在哪。


←这个机器人真的有手（截图来自于YouTube视频）

福岛核电站事故已经过去了很久，那次事故可能造成的危险，国内许多媒体也曾经踊跃报道过。抛去不理智的爱国情绪，单从吸取经验教训、创新研发这一方面，我们的确应该向日本人学习。为了调查核反应建筑物内的破损情况，东芝研制出了一款能在高辐射、高温状态下工作的机器人，不久后就能填补日本在该领域的空白，摆脱一直依赖美国技术的局面。

这款4脚机器人重达65kg，装配有相当齐全的传感器和检测器，它具有检测辐射量、探测建筑物内部的功能。另外这台机器人还会“变形”，它的手臂是一台装有摄像头的小机器人，专门用于探测狭小的区域。



↑最近的一次公开演示中，这台机器人竟然死机了，一定是内部偷工减料导致的！


←外形灵感似乎来自于《星球大战》……当然，这样的4脚设计可以更好地翻过障碍物

现代家庭
——科技化的日常生活

电脑、微型芯片、互联网、新能源汽车……我们正在一步步地走入科技化的生活。未来世界会有越来越多的新鲜科技产品出现，它们将会彻底改变我们的生活方式——大到驾车旅行，小到刷牙洗脸。不相信吗？仔细观察一下我们身边，一些生活方式已经发生了变化，以下几个产品就能很好地证明：

1.折叠电动车



↑正版售价超过3.5万元，期待国内售价1500元。这是它展开时的样子

现在国内电动车越来越受欢迎，老外见了都竖大拇指说好，赞叹我们伟大祖国的环保事业蒸蒸日上。说起电动车，就不得不说说造型时尚又怪异的YikeBike，售价不菲的它我们此前曾在本栏目介绍过，但过了这么久也不见国内有任何厂商打算山寨，不得不怀疑是某些人的眼光出了问题，又或许是模仿能力出了问题。YikeBike有什么好？答案之一是它很轻，拎起来就能走，再也不会因为把电动车堆在楼道里而遭到邻居白眼了；第二是它防盗，藏在角落里不显眼，免得被小偷把电池挖去；第三是它只能乘坐一人，且最高速只有每小时14英里，可有效避免部分不要命的驾驶员害人害己。



↑折叠起来就可以背着走，尾灯、转向灯都有

2.测辐射手表

也许你觉得自己生活在一个和平又美好的年代，但是不要危险还是时刻存在的，全球范围内地区冲突从未间断。就算没有核战争，你能保证我们平时接触了一切都是无辐射无危害吗？所以说这款售价1500美元的“辐射检测手表”就可能有用了，它上面的读数能准确地显示出周围的辐射情况。笔者特别推荐那些仍旧打算去日本福岛旅行的朋友们备上一块，它还能防水、防划、防尘喔！

←你说它是辐射检测器？不，它是手表。你说它是手表？未免有点难看吧……



→另一款来自Tokyoflash的手表，它也能检测辐射？骗你的，这货根本就是个样子货

3.蓝牙体重秤

体重问题一直是个纠结在少男少女、叔叔阿姨、大爷大妈……心中的结，现代人的审美观不同，再加上有种叫“正常体重标准”的东西存在，大家也管不了那么多了，只要为了体重能达到理想水平，就算不能吃想吃的东西，就算要在健身房里挥汗如雨，就算要付出奋斗一生的代价——我们也毫不退缩！为了保卫胜利果实，大家应当常常监测体重的变化，所以一台方便易用的体重秤无疑是现代生活中不可缺少的。这台号称“Smart”的蓝牙体重秤其实并没有多聪明，它的原理很简单：测量你的体重，帮你设置合理体重目标，把测量结果推送到手机App上，最后再由App同步到云端保存数据。功能简单，价格也不算特别贵，600多元的价格对国内富裕家庭而言根本不放在眼里。

↑与其花时间关心体重，倒不如关心一下我们吃的东西是否健康，每天“喝三鹿、饮地沟油、嚼假羊肉”的身体就算体重再正常又有何用？



←哇！体重下降了，我的生活真有意义！

4.索尼4K电视

一边说自己胖，一边每天晚上缩在电视机前吃零食……没完没了的连续剧、选秀节目真的那么有吸引力？或许，电视机厂商还是运动器械厂商本就是一家，一边诱使我们变胖，一边又通过说服我们减肥来赚钱。这不，为了让我们更好地变胖，甚至丧失起身去电影院的动力，索尼推出了业界领先的4K电视“XBR-84X900”，它的屏幕尺寸达到了惊人的84英寸，分辨率为3840×2160，支持WiFi、3D、5.1环绕立体声等流行功能，还可以用智能手机或者平板来遥控。

“这台电视的画质是如此出色，以至于连续剧女主角一张嘴，你就能看到她拍戏前吃了什么。”——Noah.B



←不管价格怎样，可视角度绝对是合格了，最理想的是配合下一代的游戏主机，震撼的效果会让你感动得流下热泪



→这个大家伙真棒！价格暂时不知

对抗时差

旅游也是现代生活的标志之一，笔者和一个家境一般的美国人聊天，谁知这个家伙竟说他全家每年有3个月的时间花在旅游上。一问去过哪，好家伙！把笔者想去的地方都游了个遍，真是太令人嫉妒了！问他旅行最讨厌什么，答曰：时差。问有何法解之？答曰：不知。哼！亏着还是号称科学技术一流的美国公民，连“Re-Timer”都不知！我告诉他这个小设备可以帮人倒时差，用光线欺骗大脑生物钟，据说原理是基于长达25年的研究结果而来，安全又可靠。



→没有时差，只有懒人，260美元不值！

中流砥柱
——越来越强的智能手机

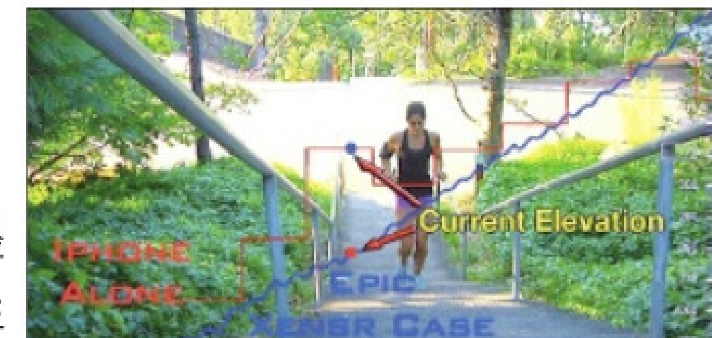
作为一个数码产品爱好者，每隔一段时间笔者都会去IT卖场转转，一是可以亲自体验最新产品，二是为了看看主流用户都在关注些什么。大概2、3年前，笔者曾在文章中为大家描绘出了一个智能手机大行其道的时代，在之后的很长一段时间里，笔者也无数次地为了新手机的上市而感到兴奋。但事到如今，每次走进卖场，看到几乎所有位置较好的柜台都被智能机品牌占据，看到人们蜂拥到苹果、三星的柜台前，既兴奋又茫然地摆弄着样机，一种发自内心的厌倦感就会产生。可以说，现在的智能机市场几乎和多年前的台式机市场一模一样，繁荣的表面无法掩盖行业缺乏创新的现实。请大家相信，即使没有任何新形态产品出世抢走风头，过不了多久智能手机行业的泡沫也将破灭，所有依靠忽悠消费者创造高利润率的品牌都会消亡，对于这些厂商笔者只想说——该！

话虽如此，智能手机目前还是业界的中流砥柱，它们也确实带动了周边产品的发展，国内这可是官见官乐、花见花开的GDP。于是，笔者本期又选了几个分享给大家：

1.XensrCase：运动狂人必备的手机套



↑加上XensrCase之后手机更长了，叫它iPhone 5 Plus吧！



↑测量高度时，如果没有XensrCase的帮助下，测试曲线会相当难看，使用之后曲线平滑多了

↓这就是藏在手机套里的小芯片



有人取笑iPhone用户，不理解他们为什么花了大把银子买下一部又轻又薄的手机不畅快地使用，却小心翼翼地用个厚厚的外壳裹起来，似乎生怕被磕到碰到。笔者认为其中有两个原因，一个是iPhone对很多人来说确实属于奢侈品，应当好好珍惜；第二个是iPhone太娇气，实在摔不得，尤其是喜好运动的年轻人，兴奋之下喜欢上蹿下跳，如果不给手机套上结实的保护壳，它掉出来必坏无疑。

XensrCase不仅提供一般的保护功能（包括防摔、防水、防尘等），它还内置了一个小小的电子设备，内部有三轴陀螺仪、加速度感应器、气压感应器等配置。有了它们，再加上配套的免费软件，iPhone就变成了一个功能强大的运动检测设备，提供每秒钟超过400次的测量精度。比较遗憾的是，XensrCase还只是一个在Kickstarter上发布的项目，需要10万美元的启动资金，截稿时他们只筹集到了4000多美元，截止日前达成目标几乎没有希望。

2.MOGA：我来拯救Android游戏！

不知为什么，很多厂商都热衷于为智能手机设计手机手柄，打开任何一个手机外置的网站，你都会发现同类产品多如牛毛，可是买的人又不多。原因很简单，除非标配手柄，否则智能手机永远没法取代游戏机——势单力薄的小厂商怎么可能改变所有游戏开发者的习惯？



↑想法很好，只是现实太残酷



↑样子很漂亮，灯多

甚至大厂也无能为力（记得索尼败得一塌糊涂的“Playstation Phone”吗？）。

MOGA不信邪，它配有双摇杆，按键设计得就像一台掌机，在2节AAA电池的帮助下，用户可以得到长达18小时的游戏时间。MOGA方面表示，目前Google Play里已经有40款游戏支持他们的产品了，所以他们觉得这个东西卖50美元不贵。但是朋友，Google Play里一共有30多万个应用！MOGA的支持率仅为0.013%，你叫用户怎么相信你的未来？

3.希捷：我有一下代无线存储技术

可能这是这里唯一一个有希望流行产品。根据Engadet的报道，他们从美国联邦通信委员会的网站上发现，希捷提交申请了一款带有WiFi功能而且特别轻薄的移动硬盘，但除此之外其他信息一无所知。

考虑到希捷一直是移动无线存储的推动者，他们这次的产品应该不会令人失望。回顾一下他们在2011年推出的“GoFlex Satellite”，那块内置电池、支持无线存储的硬盘除了价格贵点之外，的确是智能手机用户的好伴侣，但愿他们这次能在产品价格上多做些功课，让普通消费者也享受一下科技带来的便利。


←别误会，图中是“GoFlex Satellite”，或许新品也是类似的吧……

黑苹果

因为苹果的产品卖得太火了，再加上少部分果粉实在太可笑，导致很多闲人用各种各样的方式取笑、抹黑苹果，比如恶搞出了各种的“i”产品。在所有类似的例子中，几乎没有人会把想法变成现实，但“iShaver”是其中一个例外。

iShaver是一个剃须刀——是的，它长得和iPhone一模一样，使用后会让你显得更整洁。另外，它还能通过USB充电，想想当别人拿起iPhone打电话时，你拿出iPhone刮胡子……那真是太有趣了！

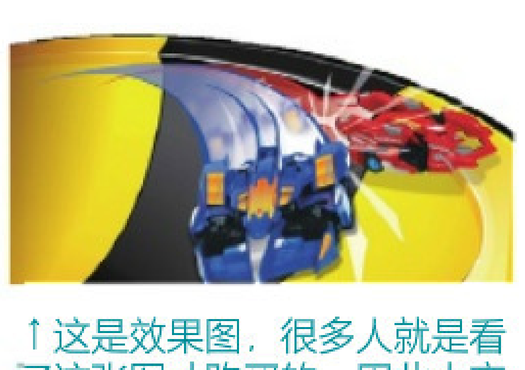

↑精美的外观，时尚的设计，刮胡子从来没有这么牛X过，它再次改变了世界！

对抗游戏
——和朋友比比谁厉害

不管是体育运动还是电子游戏，世界范围内最流行的那些总是具有很强对抗性的。一般女性朋友不喜欢对抗，因为对抗常常伴随着咒骂、憎恨，甚至是拳脚相向、血肉横飞……但不能否认的是，对抗能带来内部的团结，比如笔者就认识一位公司的管理人员，他曾经因与其他员工关系疏远非常苦恼，没成想在一次偶然的机会，他和其他人一起玩起了竞技游戏，久而久之大家成了并肩作战的战友，气氛和谐了、彼此冲突也少了很多。最后我们看几款有对抗感觉的小玩意，有哪个是你喜欢的？

1.我是赛车手：把对手撞飞！

在电子游戏里飞车，永远无法和真实世界中的赛车相比，即便是玩具赛车，也会给你一种从未有过的比赛激情。这款仅约150元人民币的“赛车战场”游戏包括2个遥控赛车、贴纸、备胎，并有一个25英寸大的比赛竞技场。游戏的方法很简单，双方要尽一切可能把对方撞出竞技场，所以游戏过程中少不了兴奋的欢呼。缺点也是很显然的，150元的价格实在买不来质量太好的产品，根据Amazon上已经买过的人反馈，遥控赛车相当粗糙，小零件会时不时掉下来，而且常常有赛车启动困难的问题。



↑这是效果图，很多人就是看了这张图才购买的，因此大家不论买什么千万别信效果图

←概念很好，玩起来也很有趣，无奈它也逃不过一分钱一分货的道理



↑想像在打老板的脸……

2.我是拳击手：USB拳击小人

一款发布时间很早但一直有售的小玩具，它适合放在电脑桌面上，插上USB，然后用键盘的“←、→”键控制拳击手的出拳。拳手会左右移动，打击感也十分出色。比较搞不懂的一点是，玩具其实并未使用USB供电，你还需要在它的底部安装4节AA电池。对于办公室一族来说，这个不到100元的小玩具或许能帮你减少工作压力，让你的眼睛暂时离开电脑屏幕。

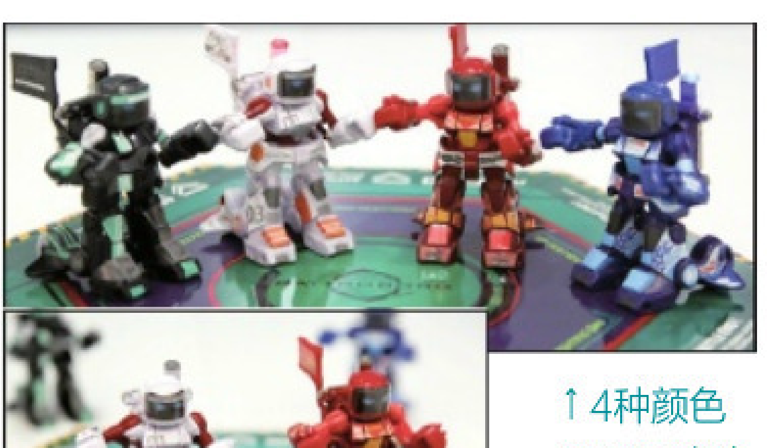




↑配合电脑使用，有一个简单的计分系统

3.我是机器人：对抗机器人

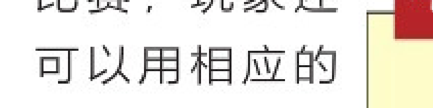
许多动画片里都演过使用玩具机器人战斗的故事，Takara这家厂商很有心思，他们的玩具机器人就采用了类似的游戏方式。这些机器人采用了类似Wii的体感技术，操作者的每一次挥拳都会反映在玩具机器人身上，带给玩家十分真实的操控体验。在机器人的头盔里有感应器，可以记录被敌人击中的次数，音效和LED灯更是必不可少的。游戏最多支持20个机器人同时比赛，玩家还可以用相应的装备对机器人进行DIY，不仅适合小朋友，也适合童心未泯的玩具爱好者。



↑4种颜色

←双手可自由移动

↑一拳击倒他！

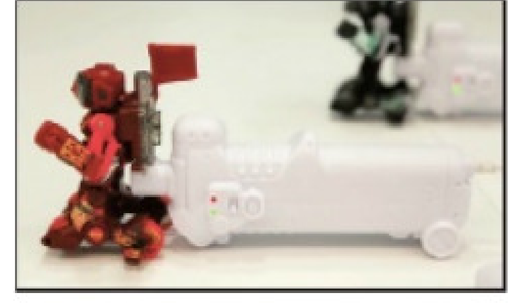






↓似曾相识的控制器





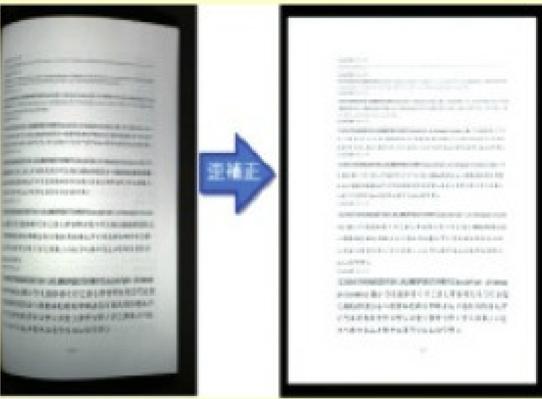


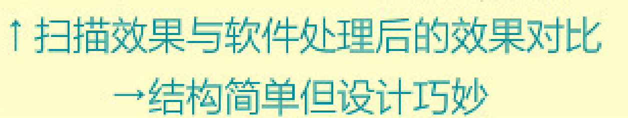
↑简单的DIY

←充电20分钟可玩10分钟

不能贪玩，要多读书

学习与娱乐相结合才能最好的吸收知识。玩过之后我们应该多读书，多读有益的课外书，因为这个时代中很多的不幸，其实只是因为死读课本造成的。但是进入了数字化时代，很多资料都流行存成PDF，对于拥有很多文献的图书馆或个人而言，一页页地把它们描成PDF真好比愚公移山。为了减轻扫描书籍的工作压力，一家名为“Dai Nippon Printing”的公司发明了一种3D扫书机器，每分钟可扫描250页，而且无需拆开书籍。该机器的原理是用机械部件翻书，每翻一页之后就由上方的相机拍照，再经过软件自动处理畸变后保存下来。这款产品将会在今年某个时间发售，价格暂时未知。





↑扫描效果与软件处理后的效果对比



→结构简单但设计巧妙

写在前面

本期隆重推荐的是“仙剑卡牌”的试玩手记这篇文章，“凤鸣玉誓”是《仙剑奇侠传——逍遥游》的第一部资料片，按桌游行当的说法叫做第一个大扩充，其中推出了非常有特色同时可能很对“仙剑”单机玩家胃口的冒险模式，我们这次的试玩手记讲的就是冒险模式的玩法。

本次，我们请“仙剑卡牌”的设计师同小编一起玩他们自己设计的游戏，将玩法要点融入到游戏过程中进行讲解。虽然现在还不清楚“试玩手记”这种报道模式能否取得良好的效果，不过这确实是我们煞费苦心的尝试，也是对国产原创桌游的全力支持。之前我在玩国外的很多精品桌游时，经常会想如果它的设计师就坐在我的旁边，一起玩的同时还可以问问他在设计这款桌游时的诸多想法，感受那创意的火花，那确实是一件美事。

本期介绍的国外精品桌游，介绍的是一款有浓郁中国风的桌游《御竹园》，除了美术风格方面惹人喜爱之外，该游戏的配件之精美也让人爱不释手……话说最近出了不少即使不玩也该买来只看着的精美游戏，只是价钱好纠结呀。

本期的桌游机制，讲的是“秘密部队部署”这个机制，说起来很正规，其实大家小时候玩游戏时都碰到过，比如说“陆战棋（军棋）”，司令、地雷、军旗什么的都放在什么位置，由玩家自己决定，还真有相当的策略性在里面。还有“斗兽棋”，象狮虎豹狼狗猫鼠这个，某些玩法也涉及到“秘密部队部署”。之所以说这些，意思是告诉大家，桌游没有多神秘、多复杂，我们从小到大接触到的很多各种类型的游戏，其实都或多或少地看到桌游的影子。

DNF集换式卡牌，本期介绍的是游戏背景及简单的玩法流程，对这款游戏有兴趣的读者朋友们要保持持续关注了，因为从本期开始，我们将系统地介绍本游戏的玩法及各种相关知识。

整个2012年，国内的桌游原创产品从数量到质量上，都比2011年略有下滑，桌游吧的经营方面，与2011年的情况相比，也略显不景气，国外精品桌游代理引进等方面虽然情况还不错，但基本也是单打独斗的行为，没有形成合力，也没有国家相关政策的扶植。总体感觉，整个国内桌游相关产业处在相对低潮时期。

不过这也不算坏事，桌游业发展自有其应有的规律和规则，一拥而上的虚假繁荣并不是我们所需要的，低调的踏踏实实的工作，才是我们现在该做的。本栏目计划针对这个话题组织小型专题讨论，期待读者朋友们尤其是相关从业者的关注和参与。



冒险模式试玩手记（一）

关于“凤鸣玉誓”的介绍，之前做了不少，但涉及到具体玩法的内容并不多。我想光看介绍，大家可能对它的规则无法完全准确把握，也无法理会这款桌游的精彩之处。思前想后，小编我去了北京软星，抓牢游戏的策划赵志鹏和王扬，来一盘实战演练，通过实战来讲解规则，这样会更清楚实用（由桌游设计者亲自来给我讲解规则，绝对是高规格的待遇呀）。

1.“三英战魔主”示意图

大家知道，冒险模式实际上就是玩家合作闯关，我们刻意选择了一个比较简单的关卡和一个相当有难度的关卡，本期的试玩手记主要讲简单的关卡——《仙剑奇侠传》的关卡—水月宫（魔主是灵月宫主，战力2，生命值12，无特殊技能）。

首先是游戏准备阶段，先是选取玩家扮演之角色，可选角色一共4个，分别是李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴，4选3。两位策划大人没有干涉我的选择，也没有提出自己的建议，我只好自己去分析角色能力，做出自己的判断。阿奴的能力主要在于补充手牌，她的战力和命中值与李逍遥区别不大，所以就放弃了，角色行动次序如下——李逍遥、赵灵儿、林月如。当然，我们当时都无法预知阿奴会在后面的冒






2~5.参战4人组之李逍遥、赵灵儿、林月如 、阿奴，只能从中选3个参战

险中华丽登场并一举扭转乾坤，这是后话，到时再说。

接下来是构建“怪物牌堆”，将水月宫的危机牌“灵泉”和“观音迷阵”加入，然后是20张怪物牌，最后是随机选取的10名NPC，将这些牌洗混放在桌上。

最后是构建“手牌堆”，本关没有成长牌，也没有获得的仙宝可以加入。

游戏的大致流程是这样的，玩家们轮流行动，流程与对战模式基本相同，这里不再多说，重点强调一下战斗及结算方式。玩家决定触发战斗时，自己就是触发者，然后他要决定哪名玩家成为支援者，然后翻出怪物牌，如果果然是怪物（还有可能是NPC或危机牌），则要看支援者是否支援成功，支援者的命中大于等于怪物的闪避，就算支援成功。支援如果不成功，触发者就要独自战斗。怪物方除翻出的怪物参战外，魔主作为妨碍方参战，魔主没有命中值，参战必定成功。

之后魔主投战力骰子（6面），当然是由玩家代劳的，小编的手气不好，总投出大点。计算怪物的战力+魔主的战力+魔主的战力骰子+魔主可能打出的战牌战力值，之后计算所有参战玩家的战力值+玩家打出的战牌战力值，比较双方的战力总和，高的获胜，打平的话算触发战斗方（就是玩家）获胜。

游戏正式开始，玩家每人抓3张牌，魔主抓1张。需要说明的是，“逍遥游”中补牌是在回合结束阶段而不是回合开始阶段，而玩家的手牌上限是3张，超出部分弃牌。

李逍遥第一回合

技牌阶段使用“洞冥宝镜”查看怪物牌堆的第一张牌，是危机牌“观音迷阵”，此时选择跳过战斗，跳过战斗会弃掉怪物牌堆最上面的牌，这样这张危机牌就弃掉了，如此就避免了危机发生。但这样做有一点不好，就是回合结束时只能补1张牌了。

说明一下：按照战报的标准，我应该把玩家手牌是什么一一道出，但考虑到手牌会在之后的回合使用，所以就只把对战局有重要影响的牌报出名字，其他的省略。回合结束时玩家和魔主补牌也就不再特别说明。

赵灵儿第一回合

装备天蛇杖（战力+1），选择触发战斗，指定李逍遥为支援者，翻出的怪物是赝月（战力4闪避1）。魔主灵月宫主的战力是2，投魔主的战力骰子，结果是5。

李逍遥命中为3，所以支援成功，使用“飞龙探云手”，偷到魔主的手牌（由于上回合跳过战斗，魔主上回合的手牌保留下来，总共有两张手牌，偷后还剩1张）。

此时怪物方战力为4（赝月）+2（魔主战力）+5（魔主战力骰子）+2（魔主战牌天玄五音）=13，我方战力为4（赵+天蛇杖）+3（赵·金蚕王）+4（李）+2（李·天玄五音）=13，双方战平，算玩家方获胜。赵灵儿获得宠物赝月，执行获胜结算，妨碍方（魔主）HP-2=10。

林月如第一回合

技牌阶段，林月如使用“偷盗”，魔主唯一手牌“洞冥宝镜”入手。选择触发战斗，李逍遥为支援者，翻怪物牌，翻出NPC孔璘。此时可以选择弃掉NPC牌接着翻怪，也可以执行NPC的技能，孔璘的技能是“袭击”，指定一名角色损失1点HP，此时指定魔主，魔主HP-1=9。

林月如补两张手牌，此时手牌5张，必须弃掉2张。

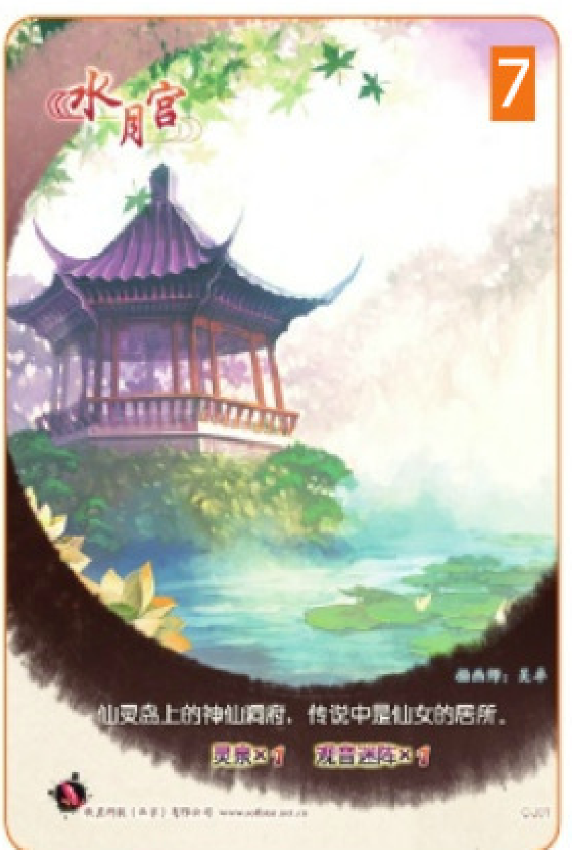
李逍遥第二回合

此时李逍遥手牌有天帝祭服、五彩霞衣、灵葫仙丹，但装备同时只能装一件，所以选择了装备五彩霞衣（战力+1）。选择触发战斗，赵灵儿为支援者，翻怪物牌，翻出蛇妖男（战9闪2），支援成功。李逍遥飞龙探云手生效，偷到了魔主的“金蚕王”。

怪物方战力为9（蛇妖男）+2（魔主战力）+5（魔主战力骰子）=16，我方战力5（赵+天蛇杖+赝月提升主人战力）+5（赵·天罡战气）+5（李+五彩霞衣）+3（李·金蚕王）=18，玩家方获胜。李逍遥获得宠物蛇妖男，执行获胜结算，妨碍方（魔主）HP-4=5。

赵灵儿第二回合

装备龙魂战甲，选择触发战斗，李逍遥为支援者，翻怪

6~7.本关的Boss灵月宫主及其所在的水月宫

物牌，翻出NPC唐雪见，执行其技能（交易，指定一名玩家将1张手牌交给队友）。

林月如第二回合

由于玩家局势有利，无人损血，手牌五气朝元（全体+1HP）没有用武之地，所以使用了该牌的“典当”技能，相当于换了一张手牌，运气还不错，补充的手牌是金蝉脱壳。

选择触发战斗，李逍遥为支援者，翻怪物牌，翻出邪剑仙（战11闪3），支援成功。林月如使用铜钱镖打掉魔主手牌。怪物方战力为11（邪剑仙）+2（魔主战力）+3（魔主战力骰子）=16，我方战力为2（林）+2（林·天玄五音）+5（李+五彩霞衣）+2（李·天玄五音）=11，双方战力有相当差距，眼看战斗就要失败，林月如使用金蝉脱壳，强制战斗结束。特别说明：强制战斗结束也算战斗发生过，结束阶段补两张手牌。

李逍遥第三回合

选择触发战斗，赵灵儿为支援者，翻怪物牌，翻出赤鬼王（战8闪5），支援失败，李逍遥独斗赤鬼王。怪物方战力为8（赤鬼王）+2（魔主战力）+3（魔主战力骰子）=13，我方战力为5（李）+2（李·天玄五音）+2（林·天玄五音）=9，“天玄五音”属于不参战也可以使用的战牌，所以林月如可以将其打出助战。双方战力差距不大，尚有赌上一把的机会，于是选择再从怪物牌堆翻一张牌，引发混战。如果翻出的牌是怪物，则加入怪物方作战，翻出NPC，则会帮助玩家，此时如能翻到战力为4的NPC即可获胜。可惜翻牌运气很差，翻出怪物毒娘子（战7闪5），获胜彻底没了指望。

此战战败，要进行失败结算，注意，这里依次分别执行赤鬼王和毒娘子的失败结算。

赤鬼王结算：李逍遥HP-2，变成6。损失一件装备（五彩霞衣），抓1张牌。

毒娘子结算：李逍遥应损失一件装备，但他现在没有装备了，赵灵儿（场上装备最多者）损失一件装备（龙魂战甲）。

特别说明：由于魔主执行手牌功能或者玩家执行失败结算等原因，要玩家执行弃牌等操作时，具体弃什么牌，由玩家自己选择（魔主不可能帮你选啦）。

回合结束，李逍遥补充手牌两张，是两张“天雷破”，可以打魔主4点血（当然，只能再到李逍遥的回合才能用），弃掉多余手牌保持3张。

赵灵儿第三回合

选择触发战斗，李逍遥为支援者，翻怪物牌，翻出水魔兽（战7闪6），支援失败，赵灵儿单独打水魔兽。

怪物方战力为7（水魔兽）+2（魔主战力）+4（魔主战力骰子）=13，我方战力为5（赵）=5。虽然依旧可以靠引发混战来撞大运，不过鉴于上回合的情况，林月如使用“洞冥宝镜”，查看怪物牌堆最上面的牌，居然是……阿奴（战力4），阿奴是李逍遥的倾慕者，只要李逍遥在，参战战力翻倍达到8，我方的总战力也达到13，惊险获胜。

触发方（玩家）获胜，赵灵儿获得水魔兽，执行获胜结算妨碍方（魔主）HP-1=4。此时大局已定，我们直接让林月如第三回合跳过战斗，到李逍遥的第四回合，两张“天雷破”搞定魔主。

写在最后

前文已经说过，之所以邀请两位“逍遥游”的策划来共同游戏，主要就是想通过游戏讲规则。游戏前我们就商定，可能会做一些“特殊的局面”来专门讲特定的规则点，但真的玩起来，发现完全不用，该碰到的全碰到了……上面的战报没有任何修饰成分，连两位策划都非常惊叹，尤其是阿奴的华丽登场。“仙1”中最后赵灵儿独对水魔兽和拜月教主的合体，最后同归于尽，如果阿奴出现，这也许就是当年玩家苦苦探求的隐藏结局了吧？

玩家看了上面的战报，也许会想，这么简单，不到4个回合就把魔主搞定了，这确实是最简单的一关。不妨给读者透露一下，后来我们又玩了《仙剑奇侠传》的关卡五苗疆，结果是惨不忍睹，虽然身边有两位策划大人鼎力相助，无奈小编我的手太潮，魔主战力骰子基本维持在5，翻怪的时候也是怕什么来什么……

较难关卡的战报，将在下期给出，是把被虐的惨痛经历写出，还是多玩几回求得一胜，小编还没有想好，这里就给大伙儿留点儿悬念，欲知后事如何，请听下回分解吧。

文章的最后，说点其他读者朋友们可能感兴趣的内容。“凤鸣玉誓”是《仙剑奇侠传——逍遥游》的第一部资料片，按桌游行当的说法叫做第一个大扩充，那么该产品的后续情况呢？还会不会有新的扩充？现在告诉大家，后续版本开发中（小编已经见到了新角色的自制测试角色卡），预计2013年上半年推出，里面会有很多“仙5前传”的元素，不能透露再多了，那边两位策划大人已经在瞪我了。还是那句话，本栏目会持续关注抢先报道，读者朋友们也要保持关注度呀。P







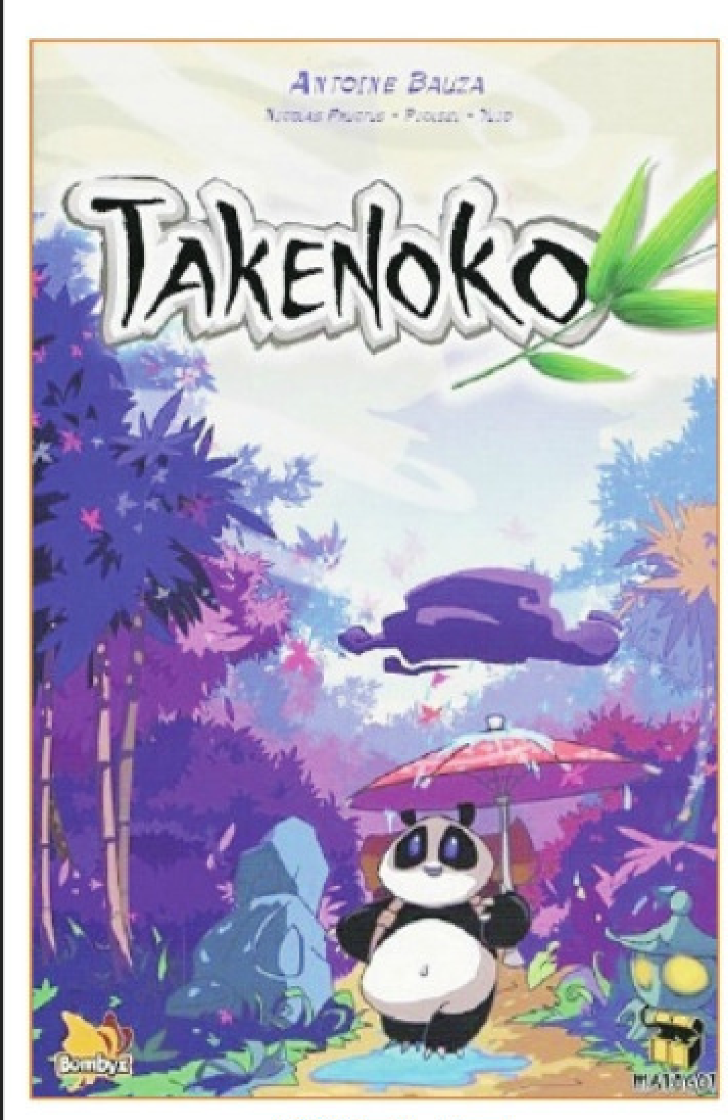




8~12.“友情出战”的怪物们——赝月、赤鬼王、邪剑仙、妖男弹和水魔兽

御竹园

●游戏名称：Takenoko ●中文名称：御竹园 ●游戏人数：2～4人 ●设计者：Antoine Bauza
●出版公司：Asmodee ●出版时间：2011年



《御竹园》封面

这是一款有着浓郁中国风的桌游，虽然是2011年出版，但是2012年底由Asmodee驻中国分部出版了包含中文规则的中文版，并取名《御竹园》，使得这款优秀的游戏可以被更多中国玩家接受。

游戏在规则的前几页用漫画的方式讲述了游戏的背景：在古代，中国送给了日本一只大熊猫作为礼物，为了饲养大熊猫，就兴建了一个竹园，即为种竹，也为养大熊猫，但是大熊猫很淘气，很爱吃嫩芽，所以会导致竹子不能顺利正常。而玩家们就是在这个背景下，要通过种竹子、偷吃竹子以及扩大竹园等各种目标来得分。最后以完成目标卡的分数为准，最多的玩家获胜。

首先，游戏有非常精美的模型作为配件，一个是大熊猫，一个是园丁，都是上好色的精致模型，个头也很大，竹子也是用仿真的竹子造型，而不是用简单的方块指示物。其次，竹园的图板采用六角形的散片，玩家在游戏中可以自己拼接（是行动之一）。游戏整体的色调很鲜明，有一股田园风。

下面就介绍一些游戏的流程，游戏开始时，玩家每人得到一张图板，图板上可以放玩家的行动棋子、得到的水渠、拿到的竹子以及打出的目标卡，还有天气骰子6个面的介绍。

在游戏中，玩家轮流回合，每个回合分成两步，第一步是掷天气骰子，玩家根据天气的不同，可以在第二步行动阶段得到不同的特权和效果，六面天气是：太阳（可以多执行一个不同的行动）、雨（在有水渠的板块上放一个竹子）、风（行动可以重复选择执行）、暴风雨（挪动熊猫，并吃掉一节竹子）、云（得到一个改良片，或者当作别的天气用）、问号（自选一个天气使用）。第二步是执行行动，默认的行动一共有5个，玩家必须选择执行其中两个，不能重复。1.扩建竹园，游戏一开始，桌子中间只放置一个六角形的池塘片，园丁和大熊猫模型都放在池塘上，其他竹子地片洗成一叠（共有3种颜色的竹子地），扣放在一边，选择这个行动的玩家，拿起最上面的3个，选择一个留下，其余两个放回顶上，然后玩家将这个片放在池塘旁边，或者靠近至少两个其他竹子地。如果这块地挨着池塘，则可以立刻在上面放一节对应颜色的竹子；2.灌溉，玩家拿取一个水渠木头条，接到池塘的一个角上，或者接到一个已有的水渠末端，水渠都是放在两片之间的边上，有点类似《卡坦岛》里的路。水渠所对应的两片此时即可视为处于灌溉状态（前提是之前没有水渠连到，也没有挨着池塘），可以因此放置一节竹子；3.园丁，玩家可以沿一条边移动园丁，不能跳过空位，当他停留在一个竹子地之后，这块竹子地和周围所有竹子地都增长一节竹子（前提是这些地必须处于灌溉状态），每个地上的竹子最多成长到4节；4.大熊猫，如同移动园丁一样移动大熊猫，玩家可以获得停留地上的一节竹子，放到自己的图板上；5.目标卡，游戏中有三种目标卡——竹子地、园丁、大熊猫。这些目标卡在游戏开始时，每种各一张，选择这个行动的玩家可以从剩余的目标中抽取一张，3种任选。玩家手中最多5张目标，不过玩家在自己的回合中，可以打出已经完成的目标，并且不会占行动。目标是游戏唯一的得分方式，竹子地目标是将指定颜色的竹子地按一定造型摆放后可以完成。园丁目标是在一个或多个改造或未改造的竹子地上种指定数量和颜色的竹子后可以完成，而大熊猫目标则是根据玩家吃到的竹子来确定是否完成。

游戏根据玩家完成一定数量的目标后结束，比如4人游戏时，当有玩家完成了7张目标后，进入最后的回合。之后计算玩家打出的目标卡总和，最多的玩家获胜。

从规则上可以看出，这款游戏并不复杂，有很高的自由度，玩家们都会根据自己的目标选择行动，而在不同的目标引导下，会产生玩家间的冲突和影响，从而间接地出现对抗和制约，使游戏变的轻松和有趣，再加上良好的视觉效果和画风，这款游戏被很多玩家称为最适合带妹子玩的桌游。看来可以讨妹子欢心，也算是这款游戏的一大卖点，在这一点上，是否也正满足你的需求呢？P


《御竹园》配件一览


游戏中的熊猫造型非常可爱

桌游机制纵横谈/15

■北京 君子不器

机制十五、秘密部队部署（Secret Unit Deployment）

包含这个机制的游戏都有一部分信息是保密的，只有控制这些牌（或片）的玩家才能得到完整的信息，这个机制通常用于模拟战争中的“迷雾”。

秘密部队部署机制是什么？

这款机制的初衷是为了模拟战争中，因为视野或视线所造成的未知情况，在一些电脑上的军事游戏中，同样包含这种形式，我们将之称为“战争之雾”，为了实现这个机制，有很多方法应用在游戏中，比如将部队片扣着摆放，只有玩家自己可以查看，或者采用军旗的方式，将部队棋子立在图板上，标有军队类型和等级的一面朝向自己，从而实现迷雾的效果，保护自己部队的类型和实力。

随着桌面游戏的发展，在今天，这款机制也不光用于模拟战争的游戏中，也有很多其他题材的游戏使用这个机制来模拟一些需要保密的信息。下面我们就分两部分（战争游戏和非战争游戏）来看看这个机制是如何应用的。

机制在战争游戏中的应用

在较为专业的战争游戏中，部队通常不使用模型来表示，而是使用算子来表示各种不同的部队，这种使用算子的战争游戏也称为战棋。算子通常会制作成两种材质，第一种是纸片，第二种是塑料（或木制）棋子。当使用纸片时，玩家可以将部队扣放在部署的区域，从而不让对手知道是什么部队。当使用塑料（或木制）棋子时，将包含部队信息的一面朝向自己，把棋子立在对应区域内。





1.《Hammer of the Scots》布阵
2.《Napoleon's Triumph》的军团放置

在经典的算子战棋游戏ASL（Advanced Squad Leader的简称）中，双方玩家使用扣着的算子进行布局，当战斗开始时，或者部队间接触后，才会让对手知道真实的部队数和等级。

《Hammer of the Scots》是一款知名度很高的战棋游戏，在这款游戏中，玩家们的部队使用方形棋子来表示，并且是立在图板上，朝向自己。玩家们通过打出手牌来执行命令，如同真实的战争一样，棋子的4个面还代表了一支部队的不同完整度，当部队减员时，玩家可以旋转棋子，让剩余的数值朝上，从而代表部队的实力。这一点，可以说是利用棋子表示部队后的“进阶”设计，也让棋子这种造型发挥了更多的功用。

模拟拿破仑时期各种战役和战争的游戏非常多，在这款《Napoleon's Triumph》中，使用了较为普遍的长方形木棍来代表军团，木棍的一面标有实力，同样是朝向自己的。使用这种长方形木棍的另一个好处就是，可以用军团围成一条战线，看起来很真实，而且也方便部队堆叠，形成集团军。

还有一款游戏不能不提，那就是《Europe Engulfed》（中文译名：横扫欧洲），这款模拟二战欧洲战场的大型战棋游戏据说设计了将近14年，游戏通过木制部队棋子和卡牌，完整的再现了从1939年到1945年这6年中，欧洲战场上发生的战斗和事件。在一张巨大的欧洲地图上，玩家们的棋子立在地图上，部队的编制各自朝向自己。由于区域多、图板大，游戏看起来非常壮观。这款游戏推出不久，用同样机制推出了《Asia Engulfed》，这两款游戏目前都已经绝版，是绝对值得珍藏的战棋游戏。

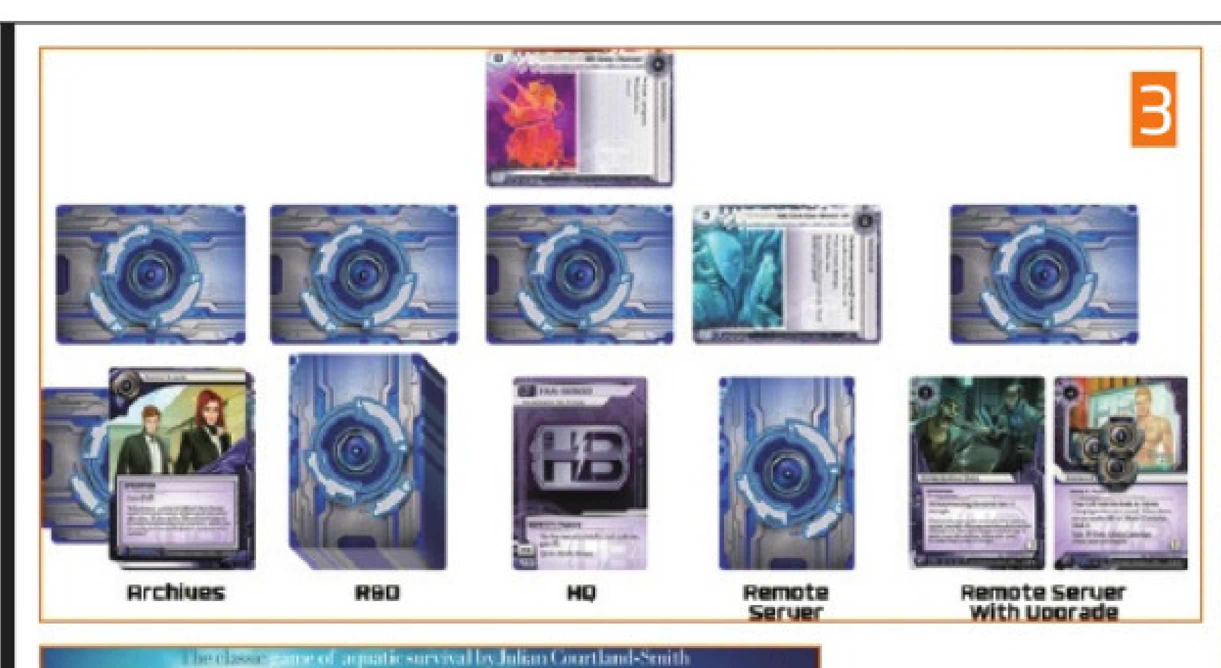
从这几款典型的战争游戏可以看出，秘密部队部署这个机制是使游戏具有较高真实性的一个基石。虽然战棋游戏以打仗为主，有各种结算战争结果的方式。但这个机制的普遍性和意义却不会随着战争的结算方式而使游戏显得运气成分大或者不专业。也正如真实的战争一样，知己知彼百战不殆。正因为有了这层“雾”，才让玩家可以进行更多的思考。

机制在非战争游戏中的应用

与战争游戏相比，非战争游戏利用这款机制的方式更加的多变和灵活，因为在一般桌游中，游戏的配件并不局限于棋子和算子，而会有卡牌、棋板、指示物等更多可以用来秘密布置的配件和形式。下面就让我们来看几款比较典型的游戏。

卡牌布置——《Android：Netrunner》

这是一款以未来机器人世界为题材的游戏，游戏背景有点类似《黑客帝国》，游戏是2人对战卡牌游戏，一方玩家代表一个大型公司的计算机系统，进行重要任务的研发。一方玩家代表一个网络入侵者，进入到这家公司的网络，突破防火墙，获得这些重要的机密。而秘密布置部分，主要在公司的一方。由于游戏采用的不对称的卡牌系统，即双方的卡牌完全不同，所以这里要说一下。在公司一方的卡牌中，有防火墙、附件、升级、任务、陷阱、事件等牌。在入侵者一方的卡牌中，有软件、硬件、资源、战术等卡牌。简单来说，就是入侵方通过硬件和资源提供支持，使用软件牌进攻公司方的服务器，公司方通过放置防火墙以及附件和升级来提高服务器水平，保护任务，或者放置陷阱让入侵方中计。在游













3.《Android: Netrunner》公司方布局
4.《Android: Netrunner》封面
5.《Letters from Whitechapel》封面
6.《Survive Escape from Atlantis!》封面
7.《Survive Escape from Atlantis!》配件图
8.《Letters from Whitechapel》版图巨大

戏中，公司方打出防火墙、任务、陷阱和附件都可以以扣牌的方式放在桌子上。当入侵方进攻时，才会选择翻开，因为防火墙有很多类型，而入侵方的软件必须使用同一类型才能破解，所以扣着的防火墙意义很重要。而任务和陷阱都属于服务器保护的范畴，如果玩家突破防火墙，对于扣着的任务或陷阱，要进行选择是否获得，如果是厉害的陷阱，很可能会导致直接输掉游戏。因此，在这款游戏中，秘密单位布置机制所占的策略成分非常大。它使得游戏并非是简单的进攻和防御，而更多的包含了行为的预期和计谋的规划，使游戏变得更加有趣和耐玩。

棋板布置——《Survive: Escape from Atlantis!》

这是一款2010年Essen桌游展上的热门游戏，我们在2010年的展会专题上也曾经介绍过这款游戏，游戏以逃离火山爆发的亚特兰蒂斯为题材，玩家们要让自己颜色的棋子尽可能多的离开中心岛屿，到达四周的陆地。游戏一开始时，玩家的棋子都在中心的岛上，随着游戏的进行，中心岛会不断地塌陷，变成海，而有些岛的片是在游戏开始时就扣着放置的，当塌陷时才翻开，从而确定塌陷的方式，对于这种变化，玩家必须及时调整策略，从而应对不同方式的塌陷，让自己的棋子远离此处，并走到相对安全的地方，等待船只的到来。这种扣放棋板的设计，使玩家无法从游戏一开始就进行完美的规划，而是在游戏过程中会出现新的情况，让每次游戏都能有新的体验。

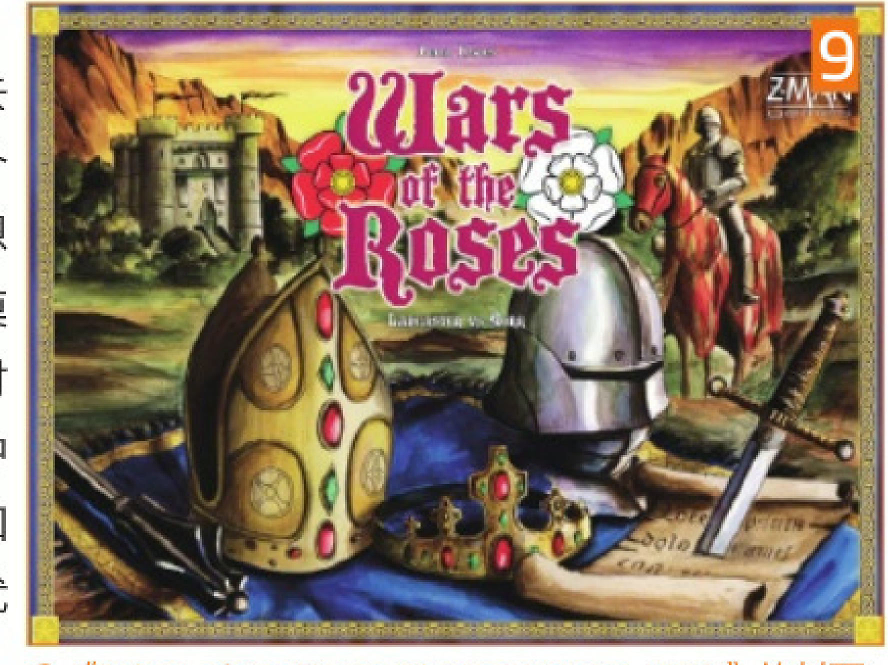
指示物布置——《Letters from Whitechapel》

这是一款以开膛手杰克为题材的游戏，而且，这款游戏是同题材游戏中，目前为止还原度最高、最复杂、最策略的一个。游戏以一张超大的版图表现了白教堂街，并通过详细的规则流程和细节，模拟了那几晚杀人的详细过程，并通过不重叠的移动轨迹，来将双方玩家的行动分开，使逃脱和追捕都以一种全新的形式呈现在大家面前。游戏在前几个阶段选择杀害对象和警力分布时，运用了秘密单位布置的机制。首先，控制杰克的玩家将几个杀害目标的指示物扣放在地图的指定位置，这些指示物中，有些为空，有些为可选，从而包含两层秘密。而警方也会扣放警力片，有的为真有的为假，从而迷惑杰克。这两种相互迷惑，会对之后的抓捕阶段产生非常大的影响，虽然这种布置有时会有运气的成分，但由于版图大，移动路线丰富，布置的结果只会对抓捕产生前期的优势或劣势，并不会彻底让一方失去机会。

必要的秘密布置设计，使游戏更好的还原了真实的情况，也让游戏有更多的变化，同时，由于游戏版图大，内容多，这种相对缩小的布置和布局，也使玩家可以更容易驾驭游戏，将思考用在策略上，而不是用在记忆上。

总结

无论是战争游戏，还是非战争游戏，我们可以发现，秘密单位布置这个机制的应用，都会在游戏的初期或每回合开始时起到很重要的影响，它会给游戏带来更多的变化和更多的选择。同时，本机制也可以用来模拟需要同时进行秘密分配的一些复杂情况，这是同时选择行动机制所无法做到的。比如游戏《Wars of the Roses: Lancaster vs. York》《Hera and Zeus》等，就并非是为行动去做布置，而是需要一个保密的整体思路和想法。把这种现实情况模拟到桌游中，无疑是对玩家思维和智慧的一种考验，也让喜欢计谋和规划的玩家可以有用武之地。P



9.《Wars of the Roses: Lancaster vs. York》的封面



DNF集换式卡牌
你该了解什么？

《地下城与勇士》集换式卡牌（以下简称DNF卡牌）已于2012年底正式上市，也许你已经拿到了第一批上市的起始包，我们终于真正一睹其庐山真面目了。那么对于DNF卡牌这款新的卡牌游戏，我们到底该了解什么样的相关信息呢？游戏的核心规则到底是怎样的，其他相关的设定又是怎样的，跟之前的卡牌游戏比有什么独到的特点？相信看过本篇文章后，你就可大致了解这些内容，你的DNF卡牌之旅便可以真正开始了！

游戏背景

自从魔族使徒“暴龙王”巴卡尔为抢夺生命之水而发动“龙之战争”以来，魔界、天界、阿拉德大陆都陷入了长久的黑暗，千年之后，瘟疫、烈焰、天空之城的再度出现，冰龙的复苏、异界的侵入，使已平静的阿拉德大陆再次陷入危机，虽然出现了为铲除怪物不畏艰辛地穿行在阿拉德大陆各地的勇士们，也无法将阿拉德大陆彻底治愈，现在，我们需要更多勇士的加入！

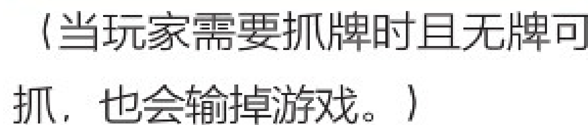
卡牌简介

DNF卡牌是一款双人对战集换式卡牌游戏，还原网络游戏《地下城与勇士》中双人对战的情节。每个牌组代表一个勇士的全部能力，两个牌组做为一个标准双人对战的游戏套件。

游戏的牌组中，包括勇士牌、攻击牌和装备牌，你必须要选定1张勇士牌做为你所扮演的勇士。你可以在你的牌组中加入攻击牌和装备牌，每张同名的牌不能超过3张，你必须选定至少40张牌加入到你的牌组中。注意：你要确认你的勇士是否可以装配和使用那些装备牌和攻击牌（不同职业的勇士，可以使用的攻击牌和装备牌是不尽相同的）。

游戏目标

通过攻击牌向对手进行多次连击造成更高的伤害，让你的对手生命值降为0。生命值降为0的玩家输掉游戏


（当玩家需要抓牌时且无牌可抓，也会输掉游戏。）





1.哈瑞斯卡拉（勇士卡）
2.阿贝尔（勇士卡）





3~5.鬼剑士新手包中的卡牌

游戏准备

将你的勇士卡放在你桌面上。将你的牌组洗牌，然后由你的对手为你洗牌，洗好后放在旁边（其他的集换式卡牌游戏也会有类似的步骤，如果你之前玩过，就会知道）。从你的牌组顶部抓5张牌。

下面，游戏正式开始了！

游戏流程

回合开始阶段

检验手牌数是否大于10张。如果超过10张，将手牌弃至10张。

比拼阶段

1.每位玩家从手中面朝下放一张牌进行比拼，放好后双方同时翻开。

2.比较双方的速度值，赢得比拼（一般速度值大的攻击牌赢得比拼）的玩家向对手进行攻击并且赢得本回合的连击权。

连击阶段

获得连击权的玩家可以选择以下几项来执行：

1.打出一张更高速度的攻击牌进行连击（你连击牌的速度不能小于或等于前一张攻击牌，除非卡牌上写明你可以这么做）。

2.运用场上具有连击限定的能力，直到你无法再连击时结束连击阶段。

反击阶段

输掉比拼的玩家向对手进行攻击，输掉比拼的玩家没有连击的权力。之后双方玩家进入经验阶段。

经验阶段

所有本回合场上的攻击牌置入各自的经验区。

装配阶段

玩家可以给你的勇士装配装备牌，顺序由本回合获得连击权的玩家先进行，然后另一位玩家再进行。你可以用新的装备替换掉相同部位的装备，被替换的装备置于弃牌区。

回合结束

每位玩家抓两张牌（顺序由获得连击权的玩家先进行，之后才轮到对手），然后进入下一回合，如此循环直到分出胜负。

以上只是大致的步骤，还有些具体的名词术语，需要特别解释一下——

牌：是勇士牌、攻击牌、装备牌等本游戏内卡牌的统称。

比拼牌：在比拼阶段你必须使用一张牌进行比拼。如果你使用装备牌作为比拼牌，当它被翻开后直接回手，你直接输掉比拼。如果对手也使用装备牌，那么你们打成平局。

连击/连击牌：玩家获得连击权后打出的第一张攻击牌称为第一连击，以此类推第二连击、第三连击、第四连击……以此种方式打出的攻击牌称为连击牌。

比拼限定：是一个特殊的关键词。在游戏过程中拥有此关键词的牌优先于没有此关键词的卡牌使用能力（有此关键词的牌先运用能力），并且它的能力只能在比拼阶段运用。

连击限定：特殊的关键词。它的能力只能在连击阶段中运用。

连击权：当玩家赢得比拼时获得本回合的连击权，在连击阶段你可以进行连击。

霸体X：一个特殊的能力。带有霸体X的牌会赢得与对方速度值为X的攻击牌比拼。霸体X默认具有比拼限定的关键词，它只能在比拼阶段运用。





6~8.魔法师新手包中的卡牌

觉醒：当你的经验区的牌的总数达到你的勇士的觉醒值时，你的勇士便进入觉醒状态。此时勇士进入觉醒状态，立刻将你的勇士牌翻转。此后你便具有觉醒这一关键词冒号后面的全部能力，并且失去勇士原先的能力。勇士一旦进入觉醒状态就不会变为未觉醒状态，无论你的经验区有什么变化，只要你的勇士觉醒了，他就一直处于觉醒状态。

以上这些特别的解释，相当于是游戏的进阶规则，只有能灵活运用，才能够取得游戏的胜利。如果你还有什么不懂的地方，那么去看看最后的FAQ，看看能不能解除你的疑惑。其实，更好的建议是去找一些同好，大家切磋交流，共同提高。

还有些问题不明白，没关系，看下面的内容吧！

DNF集换式卡牌FAQ精选

1.玩家受到的伤害是在连击阶段结束后一起计算还是每连击一张牌就计算一次？

每连击一张牌就计算一次。你每打出一张连击牌就运用它的能力并且向对手进行攻击，当这张牌的能力和伤害全部结算完之后你才能使用下一张连击牌或者运用其他牌的能力。

2.如果我的一张攻击牌的能力会触发其他牌的能力，那么会以什么顺序来运用他们的能力？

你可以选择攻击牌先运用它的能力（并向对手进行攻击），然后再运用其他牌的能力。也可以选择先运用其他牌的能力，再运用攻击牌的能力（并向对手进行攻击）。当攻击牌的能力和伤害全部结算完毕之后，才会运用别的牌的能力。别的牌的能力能在进攻击牌运用能力和进行攻击之间结算（一张牌全部结算完才会轮到下一张牌）。

3.在回合结束抓牌时，我和对手都没有牌库，谁输掉游戏？

本回合获得连击权的玩家输掉游戏，因为获得连击权的玩家先抓牌。

4.如果一张牌能令我的攻击牌+1攻击力，另一张牌能让我的攻击牌攻击力翻倍，那么我是否可以先让我的攻击牌+1攻击力，然后再翻倍伤害？

可以。你可以选择先+1攻击力再翻倍伤害，或者先翻倍伤害再+1攻击力。

5.如果有多个能力在同一时间发生（比如有多个能力在“回合结束”的时候发生），这些能力哪个先结算哪个后结算？

由本回合获得连击权的玩家先结算他的能力，如果本回合没人获得连击权则由获得优先权的玩家先结算他的能力。如果多个同时触发的能力由同一名玩家操控，那么由这名玩家选择哪个先结算哪个后结算。



DNF卡牌中也有刮刮卡，具体的情况将在以后的文章中介绍

庄严的肖像画

■江苏 一夕之君 ■插图设计 NInia

这会是我最后的生意吗?

帕特里格是个非常高大的矮人，至少跟他的同胞们相比是这样。他认为自己从不喝醉，就某个角度来说，他这样想没错。因为喝醉了的人，从来不知道自己已经醉了。这种情况下，他会先开始破口大骂，骂所有他看见的人，看见的东西。他还会骂一切他了解的，不了解的事情，就好像这间旅店的陈设，其实他根本不知道挂在墙上的毯子到底是好是坏，他只是觉得这个世界都欠了他的。看一个酒糟鼻子的酒桶身材骂人实在不是件愉快的事。但是明智的情况下，最好让他骂个痛快。紧接着，如果他没有因为骂累了而昏睡过去，他就会开始砸身边的东西，不管他是在酒店的房间，还是自己的家里。他会把自己眼前看见的一切东西都摧毁。瞧啊，他准备砸东西了。看来这个老小子今天情绪非常高亢。

你会试着阻止一个在一次他醉得实在太厉害时，几乎把自己的老婆活活掐死的家伙吗?你显然不会，同样我也我不会，他需要一些情绪上的宣泄，反正砸坏了的东西，砸伤了的人，赔偿都从他的佣金里扣除。这是一早就定下的协议。我走到房间外面的阳台上，点燃了一根上好的雪茄，其实我不喜欢这玩意，但是这玩意很呛喉，很提神，可以让我更好的思考。每当我希望自己头脑清醒的时候，我就会来上一根。我的确有些值得思考的事情，北裂境的刺骨寒风让我感到皮肤都似乎被剥离了身体，但是这让我感觉很痛快。其实我也喝了不少烈酒，体内如同被浸泡在了熔岩中，外冷内热，格外舒服。我们这次会来到这里，的确是有大买卖。但是，这买卖和往常的不同。因为往常，我只要做一个单项选择——“Yes or No”这次，却需要做一个双项选择，一者是跟过去的我告别的重要抉择，换来一个未知。二者是平安做完这桩事，拿钱闪人。可是我觉得自己很累，真的很累，如果有好的归宿，真希望能够收手安定下来。

正思量着，一个茶杯从窗户飞出，几乎砸中了我。而这一掷也让这家伙的力气用尽了，随后他伏在歪着的桌上睡着了……倒霉的单身汉，我能理解他，因为我也是。

不管怎么说，生意总要做的，带着这样的想法，我安然入睡。与其说是我做了什么抉择，不如说我其实只是给自己一个理由而已。帕特里格的鼾声比北风更大，但我还是睡着了，因为我在想念一个城市和那里的一个人——好吧，其实没那么浪漫，我更怀念那里的酒和某个女人的大腿。

我不要听你的私人恩怨

达拉然这个地方，我一直都很喜欢，从当年到现在，从地面到天空，从艾泽拉斯到北裂境。但是即使如此，我也没有在这里渡过超过半年的时间。人生对我就像一次旅行，只有路上的来来往往，匆匆忙忙，却很少有属于我的安逸时

光。所以我见过许许多多的女人，逢场作戏也是我的拿手好戏，但只有她最让我难以忘怀。

“哟，看你这模样，是在想我吗？”是的，就是这个该死的声音，把我的视线从在一边喝酒一边唱着难听的歌的帕特里格身上拉了过来。这个让我魂牵梦萦的女人就好像一点也不会老，脸上始终挂着那种似笑非笑的表情。让人捉摸不透。男人如果认为自己很了解一个女人，那他一定是个白痴。这个道理，在我差点被一个女人毒死之后就一直牢记。我不想看见她戏谑的笑容。故意把头又侧了过去。她示意侍者给她一杯葡萄酒。“我看出你现在心情很好，然后要我帮你把这幅画带到暴风城，交给大检查官耶希特。”

“你不挺清楚我的意思吗，还有什么要解释的。”

“那你回答我，别告诉我这一段只是用来调侃我的。”我突然感到怒气上涌，把她寄给我的信丢给了她。

“难道你需要我来翻译给你听吗？既然你如此诚心诚意，那么我就勉为其难的告诉你，我的信里写满了我的思念之情，难道这些还不够吗？”

“行了，伊莎贝拉。快收起你那假惺惺的告白吧。我非常难以理解的事情，你应该知道，现在就请你给我一个合理的解释，你应该知道我已经接受了耶希特的委托，要把他从你这里买的东西带回去。那么作为你们两者间的交易，他应该已经付清了足够的款项以及物品安全保证金，但是为什么你却还要再追加一份契约金？”

“因为对于我来说，这幅画至关重要。”她突然换了一张诚恳无比的脸，用清纯无害的眼神凝视着我，但是就是这种眼神，更让我感到那种实实在在的不安。很多时候，人生就是这样，你明明知道是个陷阱，但是你还得跳，因为总有些赤裸裸的诱惑就在那里。伊莎贝拉与我而言，就像一杯毒酒，却还要去品尝。我没有回答，没有说话，但是我们的眼神接触，就像一场天人交战。我不知道为什么对别的女孩管用的招数，我在她面前却一点也施展不出来。

“你一定会答应我的，对不对。”

“你真是自信，就不认为我会拒绝你吗？虽然钱我从来不会嫌多。但是你这样找到我，很明显有阴谋。如果你想要我帮你，你起码该透露一些事给我。我不管，也不想听你和他之间有什么私人恩怨。我也不在乎你是如何成为一个久负盛名的画家，又或是你本来的法师身份是真是假。我只是很不喜欢，你这副吃定我的样子。”

“哈，没想到你是这样的人。”

“哪样的人？”

“嗯，一个可爱的人。比我印象中可爱的多。”

语毕，留下一张字条，翩然而去。

“老地方见。”

“老地方？”

“走吧，老鬼。”我在帕特里格脑门上一敲。

“啊，啥？老子还要再喝三百杯。”

“如果你再喝，我一个铜币都不分给你。”

“我们去哪，马上走，立刻，老子早饥渴难耐了。”

我不希望这东西出事

自从我一直待着的贼窝出事，被暴风城政府调动的部队连锅端开始。我就感觉自己诸事不顺。当过雇佣兵，干过杀手，还做过一阵子的打手。可都干不了多久，不是老板出事，就是自己遭殃。

算起来，耶希特检察官算是对我最好的一个老板了。一次偶然的机会，我们结识了，然后我为他做掉了一个眼中钉，因此他对我“青眼有加”，然后经常给我买卖。当然，都是些见不得人的勾当。

说起来其实也不值得奇怪，原本站在权力高峰，享受那些好处的人，就是身处一个黑白不明的灰色地带。表面上衣着光鲜的人，白日里言行得体的人，在夜幕下，在黑暗中，又都是怎样的一副嘴脸和品行。

当然，除了伊莎贝拉，她是如此的特别。至今在我的记忆里，她还是扮演着一个遥远而不可捉摸的角色。我们萍水相逢，愉悦相处，可是我就是无法走进这个女人的内心。

“喂，约克，你他妈的在想什么？”帕特里格习惯性的爆着粗口，这厮清醒的时候，比宿醉更让人讨厌。

“我在想，我在想如果这次我们带回去的东西出事，你说我们会是怎样的下场？”我像是问他，却是在问自己。

“到了。”这里一点变化也没有，淡紫色的屋顶、墙壁，还有那扇浅灰色的门，和我印象里的一样。

“来这干什么？”帕特里格撇了撇嘴。

“来这接活，你给我闭嘴。不然我一分钱也……”

“不给我是吧，知道了，老大。”于是他闭上了嘴。



正在这时，窗户开了，伊莎贝拉探出头朝我挥了挥手。进到房中，我发现这个房间里面的一切都和记忆里的截然不同，就好像整间房子都完全被改造了一样，堆满了画，有风景，也有人物，署名的落款赫然是维罗妮卡。维罗妮卡这个名字我再熟悉不过了，耶希特很喜欢画，常常跟我提到关于维罗妮卡这个新锐画家的画作。据说此人的画，市场上是千金难求，但是我没想到的是，这个人居然就是伊莎贝拉。“你现在知道了吧，亲爱的约克。难道你的老板没有告诉你，他要从我这里买走的这幅画有多昂贵吗？”伊莎贝拉抱着一张被包的严严实实的画，从画室里走了出来。

“这个我不知道，我只知道这件事肯定没有这么简单，你什么时候从一个法师变成了一个画家的？”我对她这副阴谋家似的笑容非常不满。

“呵呵，这不重要，重要的是现在我已经把画交给你了。一旦你走出这个门，路上要出了什么事情，可就跟我毫无关系了。还要提醒你，这个画的包装我也是做过手脚的，我在上面施了一个小小的法术，和你老板约好了什么时候打开，所以只有他能打开，你可要轻轻地拿，轻轻地放。不然包在外面的羊皮纸出了问题，咒语就会立刻把画烧掉。”

我装作很不耐烦的样子，故意在走的时候，把门用力关上，在门关上的一刹那，从门缝里，我看见了伊莎贝拉的笑容。就是这个该死的微笑，让我神魂颠倒的微笑。

去你的吧！

你知道我们是干什么的还废话干吗

“我说约克啊。你跟那个迷人的宝贝是啥关系？还有，为啥老板这么看重这幅画。”帕特里格打着饱嗝问，嘴里嚼着一块硬肉干。

“你想问什么就一个个问。还有，我只打算回答你一个问题。”我摇下车窗，看着北风苔原的风景。

“好吧，伙计，我更想知道老板要这幅画干吗。”马车不停的颠簸着，这租来的破玩意简直是随时都快散架的样子。我正要开口，车辙从冰条上擦过，几乎翻了个身。

“我靠你的，他妈的给老子稳点。你还吹个什么牛，说你善于驾驭。再这样驾车，老子一个子儿也不会给你！”帕特里格打开车窗正想着要给这个车夫一拳，却愣住了。因为他发现车夫已经落荒而逃，不用想也知道出事了。我没有犹豫，第一时间翻身跳下了车，然后，发现黑洞洞的枪口和寒光闪闪的箭矢正对着我们。我眼睛一瞄，一共有两管猎枪，三把弩对着我们。

“几位老兄，你们是要劫财，还是劫色？我们这车是租来的，准备去无畏要塞搭船，车上又没值钱东西，也没美女靓妞，恐怕没有让各位抢劫的价值。如果您是基佬，我瘦的皮包骨头，那家伙浑身酒臭，你们的口味应该没那么重吧。”我一边用言语分散对方的注意力，一边把右手背到背后，然后摆了摆小指。帕特里格知道我要干什么。突然从车仓里掏出一面硕大的铁盾！然后一边大骂，一边挡在了我的面前。他在骂我，因为我又把他当盾牌了。

哈，我相信他早就习惯了。如果不是他的酗酒和酒疯，他依然会在战场上扛着盾牌，奋力杀敌。而他的战友和敌人也依然会喊他的外号。黑铁之帕特里格。

“哈哈，看我的！”

我翻进车厢，掏出一把弩弓，开始还击。而这一切都在对方始料未及的情况下，只用了几秒钟的时间。我自信自己的箭矢例不虚发，但是我却并不喜欢在不必要的情况下杀人。尤其是现在，不知道还有多少劫道的，杀了人往往就结下梁子。脱身会更难。

“放弃抵抗，把东西交出来，我们不会为难你们的。”

带头的，居然是个女的。声音又尖又细。

“去你M的，臭丫头，老子不做了你，誓不为人。你们知道我们是干什么的吗？”帕特里格破口大骂。

“当然知道，两条看门狗。”

帕特里格气歪了鼻子，正准备一跃而上，被我一脚踢在屁股上。“安静点，他们很快就会知难而退。”

哈，其实我只是安慰他，我可没信心。圣光在上，也许真的有哪个瞎了狗眼的神祇听见了我的声音，那群家伙居然很快就撤退了。“靠，干什么，这就闪了？老子还准备杀出去跟把他们脑袋拧下来呢。嗯？你在想什么？”

我点了一根雪茄，然后递给帕特里格一瓶烈酒。寒风萧瑟，刺骨冰凉，我在想，这伙人消息未免也太过灵通了吧。“喂，你想啥呢。他妈的车夫跑了，我们先把车自己赶去无畏要塞吧。”帕特里格拧开酒瓶，开始灌了起来。

你们怎么又来了，不睡觉的吗！

“其实吧，你问我这副肖像画为什么这么贵重。我的确无法回答你。因为我对所谓的什么名画也好，材料也罢，根本一窍不通。我不妨把我知道的告诉你，老板最近荣登大检查官，因为这个关系，老板购置了一桩新的宅邸，之后准备宴请达官显贵，传达一个信息，他今后将更有权势。”

“可是这跟这张画有什么关系？”

“你真是个笨蛋，当然有偌大的关系。老板不是最喜欢画吗，而当世的一些名画家的画，他都有收集，而唯独这个所谓的维罗妮卡，吊足了他的胃口，就是不肯卖给他。”

“越得不到的越想要。我懂的，就像我那个该死的婆娘，我差点掐死她之后，才知道自己是那么爱她。”帕特里格突然一副想哭的样子，他就是这样的一个人。我呢，我又想起了谁呢。伊莎贝拉，还是维罗妮卡？或是两者皆是？

“然后呢？”他继续问道。“然后不知道为什么这个女人，却突然把画卖给了他，按照老板要求的，制作了一副据说是最好的肖像画。而这幅画老板准备在宴请当日，在宾客们面前让其亮相。所以就有了我们的任务。”

“原来如此。听上去还真是不错。不过你说刚才那群混蛋，到底是哪路人马，老板的仇人？还是你我的仇人？”

“你还记得，我们得罪过多少人吗？”我突然反问道。“谁他娘的记得那些。”

“那不就得了，你我的仇人都多得跟天上的雪花似的，何况老板。”

“哈哈哈，我喜欢这个比喻。还有酒吗？”

“我再买几瓶来，不知道为什么，我现在也想喝。”

我的确很想喝，因为我很想伊莎贝拉，这种奇怪的念头，夹杂着一些莫名其妙的伤感，在我的心中不断蔓延，感情这东西总是这样，不知所起，但是也不知深浅。就在我打开门的一刹那，外面传出一阵凄厉的喊声。

“着火了！！”滚滚浓烟就好像凭空出现，笼罩了整个旅馆，旅客们酒鬼们的尖叫声，物件落地的嘈杂声，还有一些乱七八糟的声响，开始充斥在我耳中。

“啊？着火了？哪里哪里？这冷的见鬼的地方也能失火？”帕特里格一脸兴奋的样子。想要出来看看热闹。但是他立即打消了这个念头，因为他看见了我严峻的眼神以及喉咙边的匕首。好快的身手，即使有烟雾的掩护，这个来袭的家伙，身手也快得惊人，绝对是个中好手。

“小哥，又见面了。”这个女人声音很甜，比在荒郊野外听的时候，更加如糖似蜜。“你说错了一点，我没见过你，只是刚听见过你的声音。”我的声音听上去很镇定。

“你想看见我的模样也不难的，把那幅画交给我。”

“哈哈，如果我不交呢。”

“不交的话，只好要你的命咯。可不是我要你的命，而是我的匕首，它渴了，想喝你的血。”喉咙上一阵阵的凉，只要再加一分力气，我就跟这个世界说再见了。这时候，我择了最行之有效的办法——狠狠地捏住了她的胸部。她只要还是个女人，第一反应都多少会有些迟疑和惊讶。于是我成功了，一边回味着酥胸柔软的触感，一边掏出了腰间的短剑，我们开始了激烈的交手。

“小姐，身手不错。不过你胸口东西太多了。下次可别带这么多出来。”到底是女人，动作虽然矫健，但是力量明显不足。她很快就被我压制住了。而房间里，画正放在床沿，帕特里格守着，我很放心。“你们怎么又来了，不睡觉吗？”屋里传来了他的声音，还有厮打的声音。看来他也在交手。“还真是厉害，居然想到用那种下作的办法脱身。”她显然有些生气，愤怒夹杂焦躁地朝我丢出一把飞刀。

楼下传来嘈杂的人声，因为我们住的是最便宜的阁楼间，所以一时半会没有别的人上来。但是显然这些家伙剩下的时间不多了，他们应该选择更加凶狠的手段，比如下毒，把我们两个干掉。这样半明不暗的，我们还不会放在眼里。

“你赢不了的，亲爱的。如果我是你。就该夹着尾巴快点离开，不然我可能要来真的了。”其实我已经来真的了，但是直接说出来挺丢脸的，毕竟对面是个女人。

“砰……”随着烟雾弹的声响，她失去了踪影。而帕特里格也从房里冲了出来。

“这些狐群狗党。逃的还真快。”

“哟，你也会说出这么有技术含量的骂人句子。”

我长长地舒了一口气。长夜将尽却未尽，在黎明到来前，我们应该是没得休息了，我希望明天在归程的船上，别再出什么问题。如果按某些剧作家所写剧本情节来发展，接下来肯定还是要出问题的。不过生活是没有剧本的。即使有。也多数都是悲剧。

你为什么咽得下这口气

从无畏要塞到暴风城的航程除了那该死的暴风几乎把我们满船的人连带这艘破船一起送进无尽之海外，可以说非常顺利。

当到达闪金镇的时候，接应我们的人也到了。大大乎我意料的是，今天来的人居然是老板自己。耶希特穿着他最爱的皮革大氅，尽管艾尔文森林天气很好，即使是寒冬来临的十二月，也不需要穿成这样。

耶希特带着傲慢的眼神问道：“东西到了吗？”我和帕特里格连件像样的衣服都还没来得及换，就急匆匆的前来见他，在他看来，我们和两条伤痕累累的斗狗没有区别。

帕特里格嘴上称呼他老板、先生，但我知道，他心里恨透了这个家伙。他尽量装的恭敬的样子，把东西递过去。

随从接过，耶希特看了看，然后仔细的捏了捏包在上面的羊皮纸，带着一股海风的腥臭。他显得很不满意。示意我们过去。

“怎么弄得这么脏。”耶希特显得很不满，自言自语地说。

“我们遇到了袭击，好几次，然后选择了廉价的货轮回来，因为那样比较安全，容易掩人耳目。”

“闭嘴，我没有问你。”

“你们在北风苔原被人攻击，在迷途旅店被人攻击，这些我都很清楚，不需要你们汇报。我只是很想知道，你们那愚蠢的白痴脑袋里，是不是忘记了我的叮嘱。哪怕你们死了，也不能让这张贵重的肖像画有一丝一毫的损害，看把我的画弄成这样，脏兮兮的，跟你们两个丧家犬一模一样。”

他露出不屑的眼神，但并不是对着我们。而是自己的靴子，然后马上就有一个仆人蹲下来，替他擦得干干净净。

“妈的。”我听见帕特里格嘀咕的声音，他正因为愤怒而发抖。

“接着，然后马上消失。”耶希特把一袋钱丢在了地上。我蹲下身去，鞠躬，然后如他所言，消失，我是拽着帕特里格走的。

“你为什么咽得下这口气？听见那个混蛋说的没，显然我们一路出事，他都清清楚楚，他肯定暗地里派人一直监视着我们。对他来说，我们两个是死是活根本不重要，他只在乎那幅画。我真想把他撕成碎片。”

“很简单，为了钱呗，他比我们有钱有势，我们靠他赚钱讨生活。这么简单的道理，为什么你老要问我。”我装作一点不生气，谎话对自己说一千次，自然成了真话。

我在想，难怪伊莎贝拉能把我当个傻瓜似的调弄，她一幅画，就比我一年赚的还多了，真是残酷的世界。我抬头看着阳光，突然觉得很刺眼，想找个地方睡觉，好好睡一觉。

晚上，耶希特老板的宴会，我是懒得去了。帕特里格也许会去，因为好酒好菜的关系。但是他却告诉我，不想吃那些让他作呕的东西。事后，我们才知道，这堪称我们两个这一生中最明智的决定。

真的吗？真的吗？哇哈哈哈哈!

3个月后，我和帕特里格又来到了达拉然，这次不是来做事的，因为耶希特已经丢了饭碗，他一生所构筑的荣耀都已经荡然无存。我是来找伊莎贝拉的，尽管我知道，我是不可能找到她的，但是我还是来到了这幢小屋。

我不知道该以怎样的心情来面对这段时间发生的事情。我脑海里总在想象那副我没有亲眼目睹的场景。据当时去参加宴会的人说，耶希特为他那副肖像画揭幕的时候，所有的宾客都在片刻的迟疑后，发出了歇斯底里的笑声。而我无法想象那是怎样的场景。尽管我老在想象——耶希特栩栩如生的面孔，穿着他最爱的皮大氅，只是下身，连裤子都没有穿。一丝不挂的下身，就好像一头被放在了砧板上的猪！

“真的吗？真的吗？哇哈哈哈哈！”

帕特里格第二天醉醺醺的，但是被这件事给笑醒了。我可没有他那么好的心情。耶希特肯定要找我们算账。于是我很明智的带着这厮跑路，去了洛克莫丹避风头，而耶希特大检查官出的这件糗事，实在是有着漂洋过海的威力。连远在洛克莫丹，都成了街知巷闻的笑话。同时，据说瓦里安国王还收到了一封证据确凿的举报信，揭发耶希特检察官的所有罪行。这家伙锒铛入狱的新闻，却没有多大的反响，因为，他的那副贵重的肖像画，已经成为了联盟最流行的笑料。

啊，求仁得仁么？可是我有太多的疑问，这些疑问，有人能够告诉我吗？对着空无一人的屋子，我这样问着自己。

屋子自然不会回答我，包括伊莎贝拉的去向。



或许她没有你想的那么复杂

“小哥，你好啊，别来无恙？”一个声音从身后传来。非常熟悉，不会错，是那个袭击我们的女人。

我回过头去，一个身材娇小，五官精致的女孩站在我的面前，手里没有匕首，只有一束紫罗兰。“是，是你？”

“对啊，就是我，你别过来哦，我要喊非礼的。你这个袭胸色狼。”她作势欲叫。

“好吧好吧，有什么指教。”

“我来回答你的问题。噢，不，是我有一封信给你。别问我是谁叫我来的。关于那个人的一切，都别问我。”

“好吧，那么问问你的名字总可以把。”

“我叫瑞贝卡，瑞贝卡 琼斯。”

“谢谢你，瑞贝卡，我可以看信了吗？”

“请。”

我打开紫罗兰色的信封。里面只有几句话。

亲爱的耶克：

当卑劣的检察官攫取了他不该攫取的财富。

当狡猾的恶行者谋害了无辜生意人的性命。

被遗忘的姐妹，选择了自己的道路。

报复的方式，到底有多少。

是选择仇恨的杀戮，还是摧毁一个灵魂更有力量。

我是谁不重要，伊莎贝拉或是维罗妮卡。

你只要知道，我就在紫罗兰盛开的地方。

我以我的姓氏和你起誓。

其实我比你想的善良。

或许你心里的那个人，没有你想的那么复杂。

Y S

“告诉我……”

“嗯？你要问我的事，我不会告诉你的哦。姐姐特别交代我，不能告诉你她去了哪里。还有，你那么聪明，怎么也该想到，当初那些都是姐姐的主意。我们可没有真的要伤害你和你的朋友，只是为了让这出好戏显得更真实点。”

“我不是要问你这些。”

“那是啥？你可别叫我赔偿你的损失啊，耶希特那个混蛋是罪有应得，何况姐姐已经给了你一笔钱的。”

“你能让我说话吗！小姐。”

“啊，能啊。”

“达拉然的紫罗兰哪里最多？”

“嗯，我想想……那边的广场。过了两条街就是。”

对，就是那个广场，不会错的！就是在那个广场，我认识了伊莎贝拉。当时的她坐在路边的长椅上，我上去搭讪。然后就有了我们相处的那些日子。好像一场游戏，又好像一场梦境，但是一切的真实也好，一切的虚伪也罢。有些东西就好像盛开的紫罗兰一样，充满了曼妙的芬芳。

不管她是伊莎贝拉，还是维罗妮卡。对于我来说，去试着走进这样一个女人的浩渺心境，实在比什么工作都来得更加刺激。P

游戏心情
为什么他不会跳?

■晶合实验室 Joker

“《猎魔人》是神作！”这是最近某个热血混蛋一直在我耳边念叨的。当然，作为一个游戏从业者我对他还没有玩更神的2代这一点表示鄙视，但同时也肯定了他这个观点：《猎魔人》的确可以称得上神作，剧情的深度和动作的流畅考究均达到了一个非常高的水准，大杰洛特的种马特征也着实让某些YY成瘾的家伙大饱眼福，介于杂志尺度我就不好再用更无下限的辞藻来形容这一猥琐的行为了（但为什么我会这么开心呢，一定是因为我还不是一个纯粹的人，一个脱离了低级趣味的人，一个……）。

不过让我纠结的一点是，为什么我英明神武、风流倜傥的杰洛特君不会跳？这让我百思不得其解。按说现阶段的技术让一个纯3D人物，别说是跳起来，就是飞起来也没有什么问题啊！怀抱着这个伟大的疑问我再度拿出了我认为更神作的2代仔细研究了下，什么！居然也不能跳？！

这让我陷入了深深的沉思，这么伟大的人物为什么不会跳？如今的主流3D游戏中哪个是不会跳的？不说上砍天下砍地中间砍皇帝的奎爷，一会拿刀一会开枪的魔幻骑士但丁，就连和它风格类似的《骑马与砍杀》中的人物也是会跳的嘛！究竟为什么，如此神作的游戏人物不会跳呢？

当我再度百思不得其解的时候，那个热血的混蛋给了我一记响亮的耳光：我为什么要跳？

春雷乍响啊，晴空霹雳啊，整个人都聪明了啊！打架为什么要跳？当人跳到空中以后，落地轨迹就确定了，然后“飘忽的步法”不就成了一句笑话了么？无论哪国的功夫不都是讲究下盘要稳的么！想通了这点我豁然开朗，这才发现自己在不自觉的情况下陷入了一种微妙的固化思维：凡是3D的，就是能跳的！尤其在WoW玩多了之后敲击空格早已成为了习惯，这样不对！

一款伟大的游戏不应纠结于它能不能“跳”这点小事上，并且一定不能固化自己的思维认定那一定是要会“跳”的，那才是最要命的。相信我，当你跳出你自己固有的思维的时候，你会发现其实有很多东西，都是很美的。

那个家伙看来可以一战！即便他不会跳！

Digmouse：说起来，大家没有觉得不管是什么游戏开场就不停地跳是一件很傻的事情吗……看来这么设定是有道理的啊。

粥粥的IT与游戏（49）
七年之痒











BY 胖兔粥粥



12月中旬刊
快评

封面是咱大爱的GTA5！就不知道明年几月才能玩得上，而且PC版不知道什么时候会出啊！**（吉林 摇号难）**

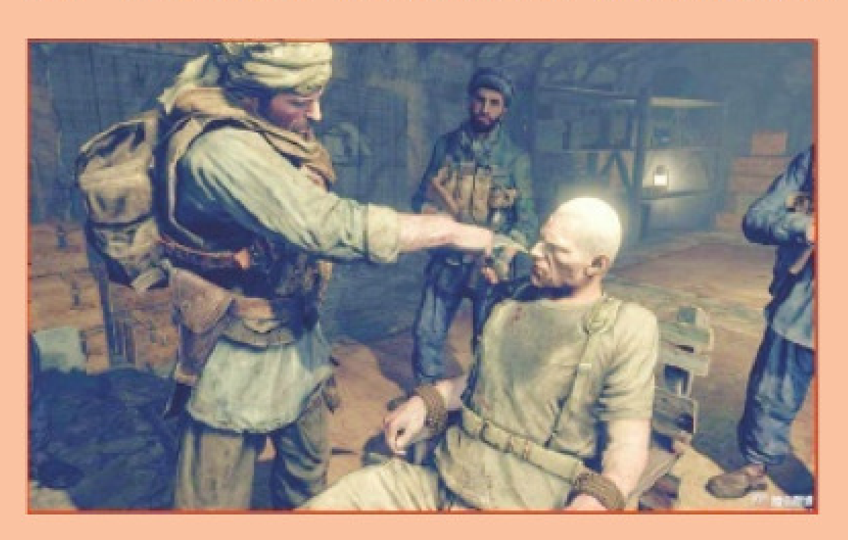
翻专题的时候还是很怀念小时候玩过的那些游戏的，现在游戏越做越大越做越华丽，却很少有那时候的八位点阵画面能带来的感动和游戏性了，也许年纪大了就是这么容易怀旧吧。**（广东 麻辣丸子）**

Digmouse：也许年末了就是比较容易回忆啊，那些老游戏也并没有退出历史舞台，我们还有模拟器，也许哪位家里还留着红白机呢？那个时候的电子产品都很皮实，说不定还能用。说起GTA5，今年春季，各位的钱包不论是用来升级还是买游戏，怕都是要破产啦！

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#2012年的年度FPS起初看起来应是《使命召唤——黑色行动Ⅱ》与《荣誉勋章——铁血悍将》的对决，但率先发售的《铁血悍将》却遭遇4.0的评分，《黑色行动Ⅱ》的表现也不如前作。电影化FPS怎么了？是一年前的恶意炒作消费了大众的同情心，还是脚本流山穷水尽，审美疲劳？读者朋友们，你们怎么看？



魔之左手：中规中矩一个线路坏了大家的胃口吧。现在有自由度高的FPS么？

Oracle：4.0的执念好深啊。

merlinpinkst：8.0的游戏是否比4.0的就好玩一倍？这个没有办法量化，给游戏评分是个感性的工作，我宁愿相信是这些外媒同行也烦了这些“年度大作”。

张无爱：《黑色行动Ⅱ》你懂的，某些原因Bug多多最近没咋玩，倒是最近在玩《孤岛惊魂3》。就像FPS当初突然火了一样，现在FPS也会慢慢降温。

雨辰：确实审美疲劳了，早5年这个就是神作啊！

兔子很邪恶：大家的选择绝对没错，我玩《现代战争3》时完全没有“现代战争”前两作时的感动与激动，玩过就玩过了……不是玩家太挑剔，而是游戏厂商在前作的高峰后短时间无法再有新的超越。

卖啊奎的切糕：每个作品都有辉煌的时刻……过了这个阶段黯淡下来也是正常的。

高国彬：两个游戏的联机视频我都看过，网络对战中规中矩，创新度不高。单机部分《荣誉勋章》据传十分失败，而《黑色行动Ⅱ》因为属于未来战争，所以亮点应该不少。至于到底是好是坏，就看个人口味了。

Mengxier：个人还是更喜欢《边境之地2》。感觉在各种年度评选上，门户之见还是很浓！

付强：《黑色行动Ⅱ》玩了玩，还行吧，可能因为年龄的增长，童心逐渐减少了，几年前特别喜爱这类游戏，现在也许就是因为年龄大了吧。

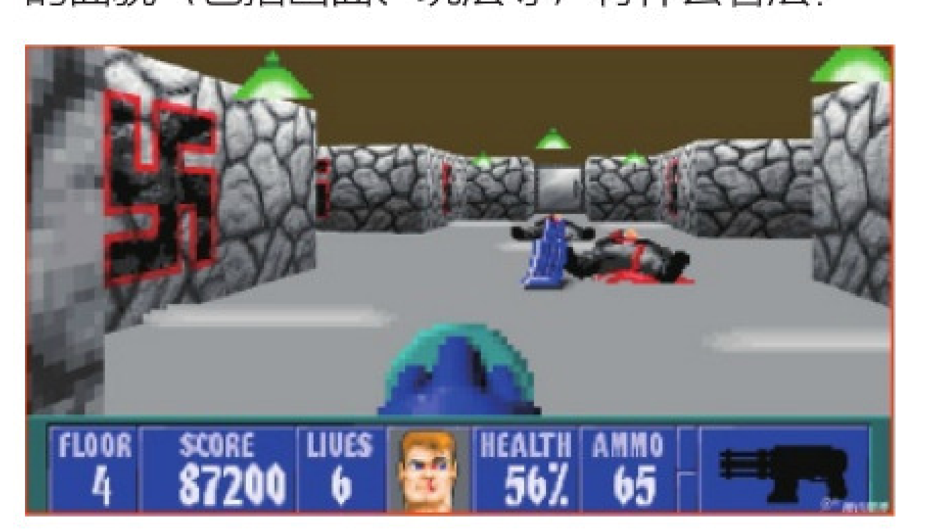
王侨：这个年代“枪枪枪”想卖出去……无非就是，美俄开战、老美大战索马里、老美大战塔利班，再不然就是大战外星人大战变异生物啥的，早就审美疲劳了，公爵都不一定想豪迈地来一发了，所以CoD啥的随意啦。

霜之哀伤的眼泪：市场吗，总会有起伏。

小六：再好的东西总有它寿终正寝的时候。

射击游戏资讯导读：就像你们说的——开发过度了。

大众软件果然棒：#大软话题#2012年是史上首款FPS游戏《德军总部3D》发行20周年，在过去20年中，FPS这个革命性的类型经历了发展演变，诞生了无数伟大作品，从《毁灭战士》到《雷神之锤》，到《反恐精英》，再到《使命召唤》，这些游戏给你带来过什么样的美好回忆？你对FPS现今的面貌（包括画面、玩法等）有什么看法？



铉仲：《德军总部3D》少年时通了不下20次，现在玩遇到狗还是很紧张。

哈哈石破天：FPS的进步就是让我这个角色扮演和策略游戏爱好者偶尔也玩那么一两款FPS了……

merlinpinkst：说到现在的FPS，我得去升级个配置先，玩一会眼压就高……

魔之左手：最喜欢FPS，这几个经典都打过啊都打过，现在的不知道为啥单线的FPS好火。

C叔：当年我玩《雷神之锤》，又没有什么背景介绍，我一直以为是一款高科技战士对抗僵尸恶魔之类的游戏，由于我不敢看鬼片，导致一个人玩的时候直接精神高度紧张，现在的FPS游戏相比“雷神”弱爆了，一直没有什么创新，《边境之地》什么的那不叫FPS好么！

射击游戏资讯导读：我这儿总有种硬件升级速度跟不上画面的提升速度的感觉。

MOViewer：记得我踏入FPS殿堂的游戏就是卡马克的id Software的《德军总部3D》和《毁灭战士》，看到如今的复刻版非常感动，FPS成人化的题材和血腥的战斗场面一直为人诟病，但这也正是其特色之一。CoD和MoH系列在将战争大片模仿一遍后已令玩家感到审美疲劳，单机模式应该加入更多的分支和支线来丰富玩法。

蓝睿鹏：其实自己最喜爱的FPS是《克莱夫·巴克尔的耶利哥》，当时玩的时候真的是激情四射。

天蝎梦神机：所有的FPS中，令我最难以忘怀的就是“半衰期”系列，丰富的剧情，挑战头脑的机关，令人恐惧的僵尸和猎头蟹，真的好怀念！！

自古人生幸运E：小时候看爸爸玩《毁灭战士》晕了一整天……后来通过CS习惯了主视角，但是现在游戏的画面都过于真实，还是会晕……

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之每个编辑都有自己的FPS偶像 ■作者：CaesarZX

好景在望
Here Comes the Boom

斯科特·沃斯是一个落魄的教师，在一个资金短缺、师资力量青黄不接的中学里混日子。有一天，校长向老师和家长们介绍学校的辉煌历史，无意中提到了一个曾经红红火火，但是现在已经偃旗息鼓的音乐项目。学校准备把这个项目砍掉以节省开支，可沃斯这个时候却跳了出来，他想保留住这个音乐项目。为了使音乐项目重启，沃斯需要支付48000美元，这对他无异于天文数字。正当沃斯发愁的时候，他看到了电视上的自由搏击比赛，联想到自由搏击运动员的不菲收入，这个曾经的摔跤运动员动了心——于是，一个充满伤痛和欢笑的筹钱计划在沃斯的心里生根发芽……



《好景在望》只用了20天就拍摄完成，而成本也只有1000万美元，是那种看了开头就知道结尾的影片，为了让观众在缺乏悬念的前提下开心地看完本片，演员们的表演是重中之重。本片导演弗兰克·克拉斯为影片定下了一个“肢体喜剧”的调子。顾名思义，就是用夸张的肢体动作来充当笑料。克拉斯原本就是一个拍摄肢体类喜剧的高手，他此前拍摄的《人生遥控器》《动物园看守》基本上都是这个路数。在这部讲述高中教师去打自由搏击比赛的喜剧片中，肢体上的笑料会更多。

至于影片的笑料来源，可以毫不夸张地说，影片里的笑料主要都是从主角的动作上迸发出来的，要知道，看到一个胖子去打残酷的自由搏击，这本身就有足够的笑料了。为了演好这些镜头，主演凯文·詹姆斯还特意找了教练，训练了一段时间的拳击和自由搏击。他那夸张的肢体动作，加上一些特技镜头，在影片中呈现出了非常有趣的视觉效果。P



约会大作战
デート・ア・ライブ

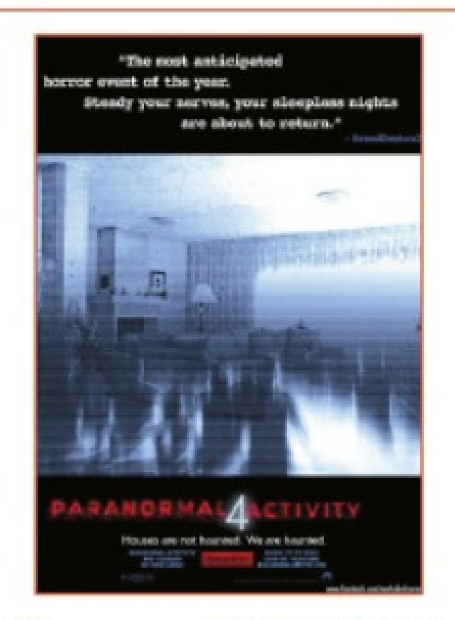
在《约会大作战》的世界里，有一种人称“精灵”的生物，她们均为女性，外貌各不相同，拥有强大的战斗力。精灵来自异空间，当他们现身人类世界时，往往伴随有巨大的爆炸——空间震，爆炸中心的所有建筑物和地面设施都会被破坏殆尽。空间震在30年来造成了数亿人员伤亡，因此人类世界对精灵一直抱有敌视态度，甚至将其当成人类的天敌。

本文的男主角原本是一位极其普通的高中生，却有着超乎常人的再生能力和封印精灵的力量，而这个封印方式，竟然是接吻。从自己的妹妹那里，主角得知自己正是解救人类世界与精灵世界的关键人物。虽然主角有着强大的“接吻封印法”，但倘若对方不打开心扉至某一程度就不会有效果，于是，男主角与精灵MM的谈判最终演变成一场场约会……P



乌云背后的幸福线
The Silver Linings Playbook

影片改编自马修·奎克的处女作小说，讲述两个生活支离破碎的人重拾自信的故事。在影片中，因神经疾病在医院住了4年后，主角帕特·索里塔诺终于出院，但此时世界已经变样，老婆也跟别人跑了。他生活困顿，走投无路，想重新建立起自己和前妻的关系，重新回到原本的生活轨迹，努力把自己打造成妻子期望的形象，但最后还是败下阵来。就在帕特最没有依靠的时候，他的生命中却闯入了另一个女人——他好友朗尼的寡妇大嫂蒂芬妮。蒂芬妮愿意帮助帕特重新联系上他的老婆，但是作为回报，帕特要陪着蒂芬妮做一件对她来说很重要的事情。当这两个人渐渐开始互相了解，互相爱慕的时候，情感理所应当地发生了变化。于是，这两人生活的乌云背后，一道幸福的光线，开始闪现……P



灵动——鬼影实录4
Paranormal Activity 4

“鬼影实录”系列算得上这几年恐怖片的里程碑作品了。系列首部用伪纪录片把古老的超自然、灵异、驱魔等恐怖元素重新包装，创下了影史回报率的纪录，也奠定下了这个系列的基调。最新的这一集还会延续以往的风格和特点，手提式摄影的大量使用，能更好地制造出一种真实感和紧张感。由于本片的故事发生在2011年，所以恐怖来源也不仅仅是录像带之类的老套招数了。像是视频聊天、体感游戏等等新鲜的科技都会成为恐怖源，还加入了驱魔、恶灵附体的元素，让整个系列变得丰满了很多。

“鬼影实录”的成功，是建立在一种朴实的“伪记录”风格上的。在诸多故弄玄虚的好莱坞恐怖片无法提供恐怖的情况下，本片继续在银幕上难得地提供着恐怖元素，扛起了恐怖片的大旗。P

狼族少年
A Werewolf Boy



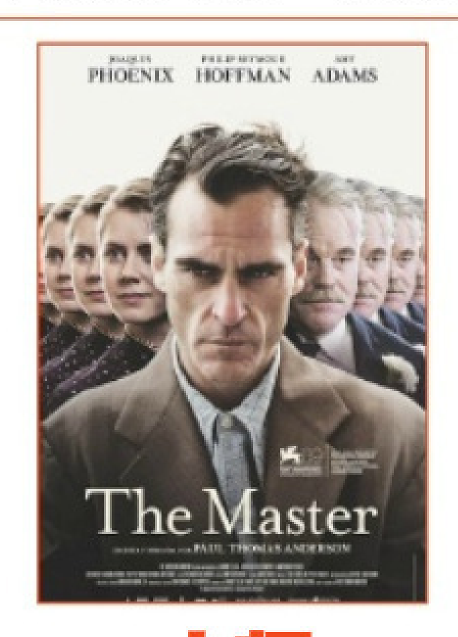
异族之恋向来是文学和影视作品里经久不衰的题材。在"暮光之城"开创了让女粉丝们尖叫的吸血鬼帅哥、狼人型男和无脑女主角之间的异族三角琼瑶风后，尽管有很多人表示不屑，但并不妨碍这个系列赚得盆满钵盈。最新的《暮光之城——破晓（下）》上映之后即在北美蝉联3周票房冠军。但是，在这个星球上，总有一些地方是好莱坞也无可奈何的。

"暮光4"在北美大热的同时，在韩国的票房却以微弱的优势落后于《狼族少年》——一部韩国电影人再次动用"拿来主义"，将异族恋置于本土炮制而出的青春偶像剧。

说异族有点不太靠谱，本片的男女主人公都是货真价实的人类，只不过稍微有点特殊。在影片中，一位随家人一起搬至乡村的少女偶然了发现一名狼族少年。由于长期与世隔绝，少年的行为充满野性。少女从人类世界最基本的衣、食、住、行开始教育他，又教他读书写字，希望他能活得像个真正的人。喜闻乐见的是，少年与少女在朝夕相对中产生了情愫。毫无悬念的是，少年的野性与人类世俗社会格格不入，产生了种种冲突。

这样一部剧情烂俗、在上映之前就被称为"暮光"山寨版的电影因何能在韩国取得这么高的票房？答案就在于演员。本片的男主角宋钟基年纪轻轻就已出道，凭借完美的肤质，很快成为"花样美男系"的翘楚。这样一位帅哥，在《狼族少年》里却来了一个180度转型，首次以蓬乱的头发和脏兮兮的外形登场。对于痴心的女粉丝来说，这可是个不容错过的机会啊。

但遗憾的是，宋钟基在片中的台词总共不到10句，女粉丝们估计要失望了。P



大师
The Master

《大师》的背景设定在1952年，二战结束，经济增长，物质繁荣，但此刻仍有不少人在默默承受战争留下的创伤。一位名叫弗莱迪的海军老兵从二次大战退伍回家，对未来充满不安，直到他被一名富有煽动力、自称为"大师"的教主吸纳，成为后者的得力助手。随着教派势力的不断壮大，弗莱迪却开始质疑起他曾拥抱过的信仰体系，以及他曾经的精神导师。本片故事，也正是从大师与信徒之间错综复杂的关系展开的。

影片的主题虽然和宗教有关，但观众看过影片后就会发现，影片更多是在阐述二战后人性的疗伤。大师信徒无数，家里人却各怀鬼胎，不免让人心生怜悯。用导演的话说，与其说弗莱迪通过信仰大师来找到依靠，还不如说是大师渴望像弗莱迪那样没心没肺，无拘无束。P



逆光飞翔
Touch of the Light

《逆光飞翔》由曾以短片《天黑》获得台北电影奖的张荣吉执导，影片改编自真人真事：裕翔是一位天生眼盲的大男孩，但天生的残缺盖不过他超凡的音乐天分，他成了全台第一位盲人钢琴学士。这位看不见的音乐天才拥有一颗细腻的心，能够感受到身边的人隐藏最深的情绪，在黑暗之中聆听着世界一举一动，透过琴键上诉说热情与希望，看过他表演的人无一不被深深感动。

张荣吉也是被裕翔乐观向上的生活态度打动的一员，他花了两年时间亲手为裕翔量身打造剧本，透过片中特别强调的逆光与剪影，呈现裕翔对生命的独特记忆。为了增强影片的视觉冲击力，张荣吉特别利用裕翔的钢琴声，结合影片原创的舞蹈元素，形成了贯穿整部电影温暖而强烈的撼动力。P



暮光之城——破晓（下）
The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 2

本片承接上一部结局，在上部中生完孩子的贝拉没有死掉，而是变成了一个吸血鬼，并具有了保护盾的超能力。如愿以偿的贝拉开始了自己为人妻为人母的生活。

然而，事情在悄无声息地起着变化：吸血鬼贵族沃尔图里家族认定她与爱德华的女儿蕾妮斯梅属于"吸血鬼小孩"。根据规定，吸血鬼小孩是不允许存在的，因为他们无法控制对血液的渴望，强大无比，而且无法长大。在爱莲娜的煽风点火下，几个吸血鬼家族都开始对抗库伦家族，他们的理由是，库伦家族背叛了他们的吸血鬼的血统。为了保护女儿不被沃尔图里家族伤害，为了保护自己的家庭和脆弱的爱德华夫妇，卡伦家族开始奔走四方，寻求同类的支持帮助。P

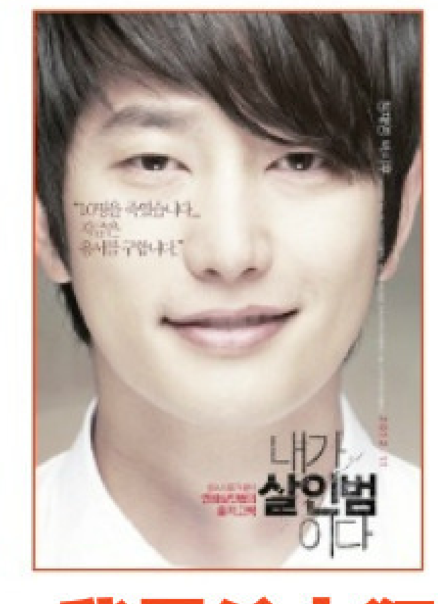
环形使者
Looper

《环形使者》在上映之初，被很多媒体和观众冠以“神作”的称号，特别是有《源代码》珠玉在前，人们难免对更加复杂的《环形使者》抱有莫大的期待。随着看过这部电影的人越来越多，影片的评价又呈现出两极分化的趋势，而且国内外影迷对其的评价又有不小的差异。导致这种结果的原因有很多，无论是影片自身的编剧，还是国内毫不留情的“大剪刀”，都有不可推卸的责任。

时间悖论一直是科幻作品永恒的话题，目前影视作品里的表现方式主要有两种：一种是以《时光机器》这类电影为代表的因果关系驱动型，另一种是以《源代码》为代表的平行宇宙论。《环形使者》之前之所以获得如此高的期待度，原因之一就是编剧试图将两种穿越类型进行组合。但不幸弄巧成拙，带给观众的是如一团乱麻的时空逻辑关系——小乔和老乔是分处不同年纪的同一个人，导演在处理这“两人”背景的时候，使用了平行宇宙的概念，二者的选择和人生轨迹完全不同。但随着剧情发展，因果论的桥段又随处可见——小乔的行为会直接改变老乔身心，比如说胳膊上的刺字。这种混乱的逻辑关系，显然是抱着“脑力风暴”而来的观众最不愿意看到的。



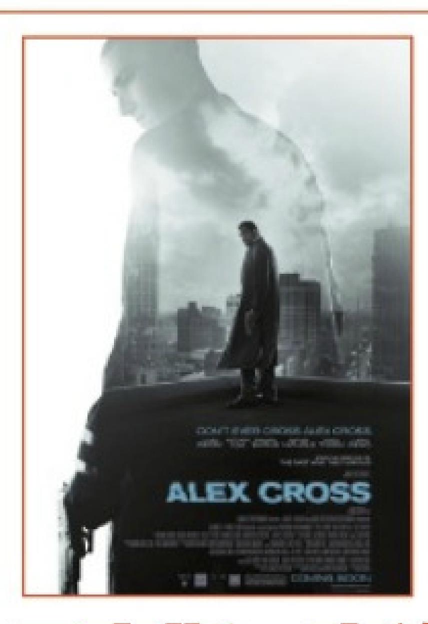
雪上加霜的是，国内上映版本遭到了较为严重的删改，还加入了一些突兀的植入广告，进一步破坏了千疮百孔的逻辑关系。几段删减下来，基本上全戏的核心思想都遭受了影响，人物身世、心理走向和行为动机都变得不一样了，更进一步冲淡了结局给观众的震撼。这便是为什么欧美评价爆棚，而我们这边普遍“无感”的原因了。 P



我是杀人犯
Am The Murderer

《我是杀人犯》讲述了这样一个故事：在诉讼有效期过后，一个号称当年连环杀人案凶手的型男出书讲述多年来的心路历程，竟然成了炙手可热的全民偶像。影片的原型来自于日本食人魔佐川一政。在巴黎留学期间，他邀请一个女同学到自己的住处共进晚餐，用猎枪将其杀害，并在接下来的两天吃掉了被害者遗体的很多部分，直到在弃尸过程中被人发现，才遭到逮捕。

在事实如此明了的情况下，佐川一政却被法国心理学家认定为精神错乱，从而受到司法保护，最终法国警方决定不对其进行起诉。回到日本后，因为对整个事件不后悔的态度以及特殊的癖好，佐川一政成为了全国知名人物，还借杀人自传成为畅销小说家。最重要的是，他不仅写自传，偶尔也写餐厅评论…… P



亚历克斯·克洛斯
Alex Cross

作为同名系列小说的主角，亚历克斯·克洛斯博士身兼警探与心理学家的身份，身处华盛顿东南边这种犯罪高发地，却依然凭借着自己过人的才干将这片区域打点得井井有条。如果一切就这么顺风顺水地进行下去，这个完美无缺的人理所当然会战胜邪恶，那么我们的电影也没必要拍了。为了在短短的两个小时之内表现出激烈的内心冲突与正邪对抗，编剧对小说原作进行了大量的改编，让我们的完美英雄经历了失去亲人的痛苦。

在影片中，克洛斯博士遇到了一个棘手的敌人，一名身为前特种兵的连环杀手不仅能在每次作案后逃之夭夭，还将黑手伸向了克洛斯本人。在克洛斯与妻子的结婚周年晚宴上用狙击枪杀掉了他的妻子。这次，克洛斯能再次凭借自己精确的计算与分析，千里追凶，报仇雪恨么？ P



黑衣女人
The Woman in Black

本片根据英国小说家苏珊·希尔1983年出版的同名小说改编，原著自出版之后很快被改编成话剧，在英国伦敦西区连续上演了20年，也不止一次被搬上大银幕或改编为电视剧，是一个长盛不衰的题材。因扮演哈利·波特而闻名的丹尼尔·雷德克里夫在本片中担任主演，更为影片增添了一丝英式奇幻氛围。巧合的是，在“哈利·波特”系列里扮演他父亲的安德尔·罗林就是1989年版《黑衣女人》的主演，这算是冥冥之中自有注定么……

为了能在影片中展示出传统的英式恐怖，导演使用了大量带有哥特风格的布景和道具，凶宅、阴暗潮湿的天气，巧妙的镜头、剪辑和光线的运用，是本片恐怖感的主要来源。不过，本片最恐怖的地方是，和我们一同长大的哈利·波特，都在给三四岁大的孩子演爹了。 P



自《德军总部3D》打开了现代FPS这个潘多拉的盒子以后，保守估计，玩家们在过去的20年中轰杀掉了相当于100个地球人口数的敌人，而他们使用的，都是些什么武器呢？



接下来的事情呢我就不想再多加描述了，太血腥会吓到小朋友

10 缩小射线

没有什么比死在对手的脚下而不是枪口下更耻辱的了，堪比胯下之辱啊。

公爵大人的名声虽然已经被十余年折腾出来的大怪胎《永远的毁灭公爵》败了个精光，但不可否认的是，“毁灭公爵”系列和历史上所有伟大的FPS作品一样，带来的不仅是火爆的战斗，还有精妙的武器设计，不论是虐杀猪头人还是网战厮杀，将敌人缩小到自己脚趾头那么大，然后像对付蟑螂一样一脚踩扁都是无上的快感，唯一的麻烦大概就是要清理鞋底？只不过对于被踩死的那一方来说，滋味可就真的不那么好受了。

9 狙击步枪

任何一个射手，都希望枪下亡魂不知子弹从何处飞来，可惜这不是人人都能达得到的境界。

自从《兵临城下》和《生死狙击》等好莱坞大片开始将瞄准镜里的三寸世界带进玩家的视野，狙击几乎成了每个稍微像样一点的FPS必然会有的戏码，从《重返德军总部》《荣誉勋章——联合突袭》等二战时期FPS中由莫辛那干、K98K和M1903等栓动步枪简略改造来的早期狙击枪开始，德拉贡诺夫、M21、M82、AWM/P等等狙击步枪都曾成为玩家手中的大杀器。但大多数FPS游戏对狙击的表现力浮于表像，《狙击精英》《狙击手——幽灵战士》等作品流于俗套，“武装突袭”系列等模拟真实的作品又大多曲高和寡，百步穿杨，杀人于无形之中是每个枪手的浪漫，但并不是每个枪手，都有享受这种浪漫的奢侈。

8 M6D手枪

近可碎人颅骨，远可杀人无形，所谓麻雀虽小，五脏俱全，谁说新手武器不能大杀四方？

几乎每个FPS都会有一把初始手枪，但几乎没有多少手枪能够像“光环”系列的M6D一样拥有如此高的人气，以至于盖过了原本应该是系列标志的MA5B冲锋枪（虽然在历代游戏封面上手枪很少出现）。M6D不仅威力惊人，还拥有对大多数敌人爆头即死的判定，又是玩家可入手的第一把爆头武器，M6D伴随士官长、ODST菜鸟和Noble 6打遍天下就一点也不稀奇了。


这一枪下去哪怕是猎人也是要死的

7 霰弹枪



这才是FPS所有霰弹枪的老祖宗，其它任何武器在它面前都像水枪

你喜欢我哪一点？我喜欢你离我远一点！不然洒家手里这黑洞洞的枪口打出来的子弹是不长眼的！

你要问我世界军火库里最男人最爷们的武器是什么？当然是……霰弹枪！《终结者2》中州长大人单手持M1887驾着摩托神挡杀神的英姿难道不能说明问题吗？从《毁灭战士》中出现霰弹枪开始，这种历史几乎和现代火器一样久远的武器就成为了射击游戏的必备之物，老实说，《毁灭战士》里拿到霰弹，才是整个游戏的开始！《毁灭战士Ⅱ》有双管霰弹/大号霰弹，《雷神之锤》有霰弹，现代游戏中有雷明顿870MCS、SPAS-12、AA-12等等，还有“虚幻竞技场”系列那挂着大炮的羊头卖着霰弹的狗肉的高射霰弹炮（Flak Cannon），缺少了贴近敌人5码距离以内用12口径霰弹把人类/野兽/魔鬼打得四处飞散的快感，你还好意思说自己在玩FPS吗？

6 AK47

据路边社不完全统计，每名FPS玩家至少使用过7把AK47和70把山寨AK47。

卡拉什尼科夫中士在战地医院的病床上设计出他理想中步兵武器的雏形的时候，大概没有想到，这把武器将在未来的几十甚至100年里，见证人类的所有战火与纷争。强大的火力、极低的成本和极高的可靠性让AK47成为了自动步枪的代名词，是当之无愧的世界步枪乃至火器之王，你几乎可以在如今世界的任何一个战场上看到AK47的身影，也不会有任何一款以近现代为背景的FPS/动作射击游戏会让AK47缺席，哪怕是武器全无授权的“横行霸道”系列，其中的自动步枪一眼也能看出就是AK47。《使命召唤4》中的黄金AK是不是影响到了国内某射击游戏大作我不知道，但AK47在《现代战争2》网战中需要满级解锁倒是真的。AK47和它的小辈、兄弟、山寨货一起，组成了人类20世纪后半叶的战争史，也组成了所有FPS玩家的集体记忆。

5 Railgun

在Rockeboy的手里这是出手便有首级落地的神器，在我手里只会让我变成负分。


狙击不够看，AK渣一般，要数强力党，还得Railgun

Railgun绝对是FPS历史长河中最能体现一名玩家技术的内涵武器，是对玩家枪法、反应、走位的终极考验。可以这么说，最优秀的Railgunner不一定是最优秀的Quaker，但最优秀的Quaker一定是最优秀的Railgunner。

4 火箭筒

火箭跳：必修课，500学分不及格不准毕业

看我的口型，和我一起念：
“Yes! RPG!”
“Yes! RPG!”

还记得火箭跳（Rocket Jump）吗？“雷神之锤”系列可能有十几种奇特的跳跃和移动技巧，但没有一个能在经典程度上与火箭跳相提并论，缔造这一神技的火箭筒更是整个电子游戏史上出场率最高的火器之一，这种代表冲击、爆炸、燃烧和毁灭的范围杀伤武器通常都是游戏中最强的神器（至少纸面上是的），要么是玩家用来对付Boss的，要么就是Boss用来对付玩家的。这个古老的武器类型中还涌现出了RPG-7，它和AK47一起成为了现代派FPS的标志，美国大兵撕心裂肺的“RPG！”每次听到都让坐在飞机/坦克/装甲车上的玩家心里一紧，以至于养成了美国兵见到火箭不管是不是AT4、毒刺还是陶式一律大喊此三字真言的坏习惯。

3 撬棍

这世界上有很多近战武器，但这一把是撬棍，而且这一把是我的。

这大概是这个榜单里最不像FPS武器的玩意。

FPS游戏虽然名字里有个Shooter，但各式近战武器向来都有自己的一席之地，CS中有匕首，“毁灭战士”中有电锯、“雷神之锤”系列中有拳套，但没有哪把近战武器像戈登·弗里曼博士的撬棍一样，能够成为一个游戏的标志，甚至影响了一大批末世生存游戏对近战武器的选择。

这把撬棍陪伴他从黑山实验室杀到Xen世界，帮他解放17号城，摧毁布林博士的城堡，将火箭送上太空阻止联合军开启传送门。除了用来敲打僵尸的脑袋以及猎头蟹（虽然这二者其实是一样的！），撬棍还是博士的开门/开路/开山助手，没准等他老了还能改造改造当拐杖来用，可谓真正的多用途武器，你还能找出一把更多才多艺的武器来吗？


弗里曼和撬棍，谁才是《半衰期2》的真正主角？

这样的武器才是男人的真正浪漫啊!

1 BFG9000

谁说枪的大小无关紧要?这不是什么小口径枪弹就能撂倒防弹衣的过家家,这可是打火星魔鬼的家伙!

全称“Bio Force Gun”(生化冲击枪),但按照《毁灭战士》的创意设计师Tom Hall在开发文档中的说法,大家更愿意叫它“Big F***ing Gun”,事实上《毁灭战士Ⅱ》的用户手册中正是这么写的。这把发射巨大绿色光球的怪兽武器,能在一秒钟内清光整个房间的敌人!

但BFG9000大到爆炸的威力并不是它成为FPS史上最伟大武器的最主要原因。

那个时代的FPS武器大多简单粗暴,打出去一条直线撞到什么是什么,而BFG9000发射的光球却可以在行进路线上持续杀死敌人,对着墙面发射BFG然后瞬间闪出墙角,看着高速飞行的绿色光球炸得拐角的敌人灰飞烟灭的乐趣,是端着配备了一大堆配件的花哨现代武器点射杀敌绝对无法比拟的,BFG9000并不是无脑的神器,可以说,它第一次将武器使用的策略性带入了仍然处于蛮荒时代襁褓之中的FPS世界。

在上世纪90年代那个网络并不发达,没有Steam,没有Xbox Live的蛮荒时代,是什么让玩家们在阴暗的公寓或者烟雾弥漫的电脑房通过局域网甚至是28k小猫战得不亦乐乎?BFG9000和它背后的“毁灭战士”与“雷神之锤”代表着一个FPS的时代,一个没有Perk、没有连杀奖励、没有等级解锁,只有最纯粹的火力倾泻与情绪释放的古老射击游戏的时代。《毁灭战士3》的BFG威猛依旧,但卡马克与id早已物不是人也非,玩家们回忆起的只有《毁灭战士》和《毁灭战士Ⅱ》的BFG,和那些用BFG、火箭筒、电锯还有霰弹枪轰杀地狱魔鬼或者三五好友的时光。

2 重力枪


还记得第一次见到这个老朋友的时候吗?

当枪口打出的不是子弹,而是思想……世界将因这把发着黄光模样粗糙的神物永远改变。

和撬棍相似的是,重力枪和它一样来自“半衰期”系列,更是一把无需担忧弹药存量的神奇武器。手枪冲锋枪子弹用尽?撬棍敲不动?前面的路被挡住了?该重力枪出场了,吸取任何可以动的物件再高速抛射出去的神奇功能不仅带来了各式各样的杀敌乐趣,更直接升华了《半衰期2》原本已经近乎完美的游戏性设计,让思考的力量成为了射击游戏战斗内涵的重要组成部分,它还在后来衍生出了同样伟大的便携传送门发生器,也就是传送门枪。不论什么时候,重力枪都是你最好的朋友。





主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年1月8日
定价人民币10.00元

那些我们所相信的事情

浮云sky@popsoft.com.cn

话说《大众软件》编辑部的娱乐组有位编辑叫做“世界”，2012年12月21日，是世界的末日……好吧，这是“芥末日”来临前编辑部里创造的冷笑话，世界到目前为止依然健在，我们也依然有游戏可玩。

在这个月的空闲时间里，《大航海时代Online》成了年末编辑部小众网游的选择，蓝星、落琪和我都回归海洋的怀抱，乘一叶小舟在塞维利亚与阿姆斯特丹、威尼斯之间的海上旅行。回溯这款游戏的历史，你根本无法想象它在长达6年的时间里两度停运，又重新开服。《大航海时代Online》已经青春不在，但烈士暮年，壮心不已，无数“老朽”们挤进稀缺的服务器，只为重温这款少有的庞大而又有内涵的网络游戏，从星空到遗迹，从美术品到全球风貌，以及2000多种发现物，单单是这份知识便是其它网游无法给予的。

所以就像这款游戏一样，这个月我们的主题也是怀旧。据说之达大神狂顶的射击类网游加起来有5亿玩家，那单机FPS玩家似乎就更多了。追根溯源，单机射击游戏，特别是古典FPS游戏有怎样的历史和内涵？这就是本期的《枪枪枪枪二十年》希望能解答的。我们同样回顾了Epic的历史，重温了飞行模拟经典《长弓阿帕奇》，但令我们最感慨的其实是拉尔夫的故事——他替我们解答了我们为什么如此沉醉于游戏，又为何注定会沉醉下去。

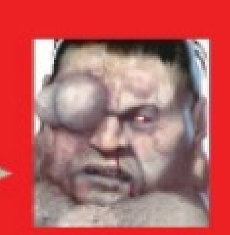
这些故事与人生的一小部分，终将变成我们自己的传奇。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



蓝星：为什么我被画成了公爵？我应该满口脏话吗？但我想先吃肉……



浮云：嘿，蓝星老爷，过来呀，来打爆我呀，都是新鲜的肉……



梅林粉杖：我是戈登·弗里曼，所以，对不起，我应该不说话的……



Oracle：大家好，我是Ghost。我死了吗？我也不知道，请组给我个说法……



digmouse：大家好，我是士官长。需要我的时候，记得叫醒我……

2013年《大众软件》征订开始了！

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　**收款人地址：**北京市100143信箱103分箱　**邮编：**100143　**汇款金额：**XXX元

请注意：XXX元=订阅期数×订阅数量×每期单价，如订阅一年中旬刊1份，汇款金额为：12×1×10=120元（不包括挂号费，如需挂号邮寄需在此基础上另附费用，详情见下文）。

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　**联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



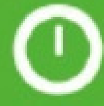
上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



评测室



评测样品



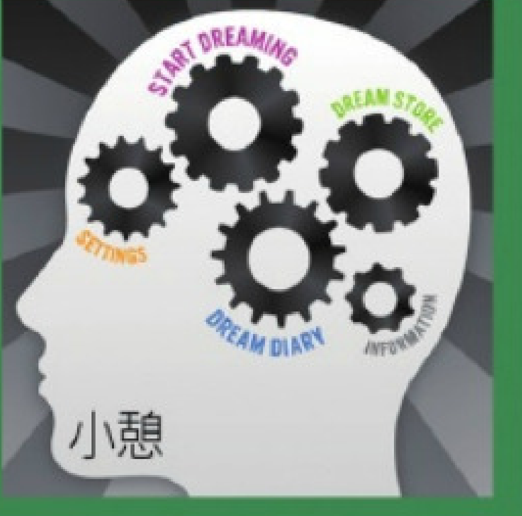
放松



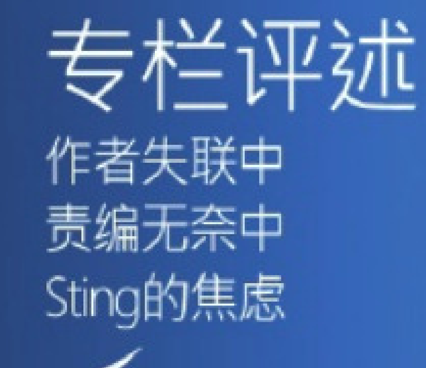
Desktop



抓狂的专题组



小憩



专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑



写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：082-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN